NINJA GAIDEN/緊急速報3連発/付録 クリアファイル DOAXあやね

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

2003 OCT. 10月号

定価590Yen

NINJA GAIDEN

ダイナソーハンティング

O・TO・GI

Brute Force

真・三國無双3

鉄騎大戦

R:RACING EVOLUTION

sega GT Online

Project Gotham Racing 2

ゴーストリコン／MotoGP

N.U.D.E.@／Midtown Ma

OR ALIVE Xtreme Beach V

CIRCU

ピストロ・きゅーぴっと

緊急速報

魔牙霊

RELICS

イルフリード



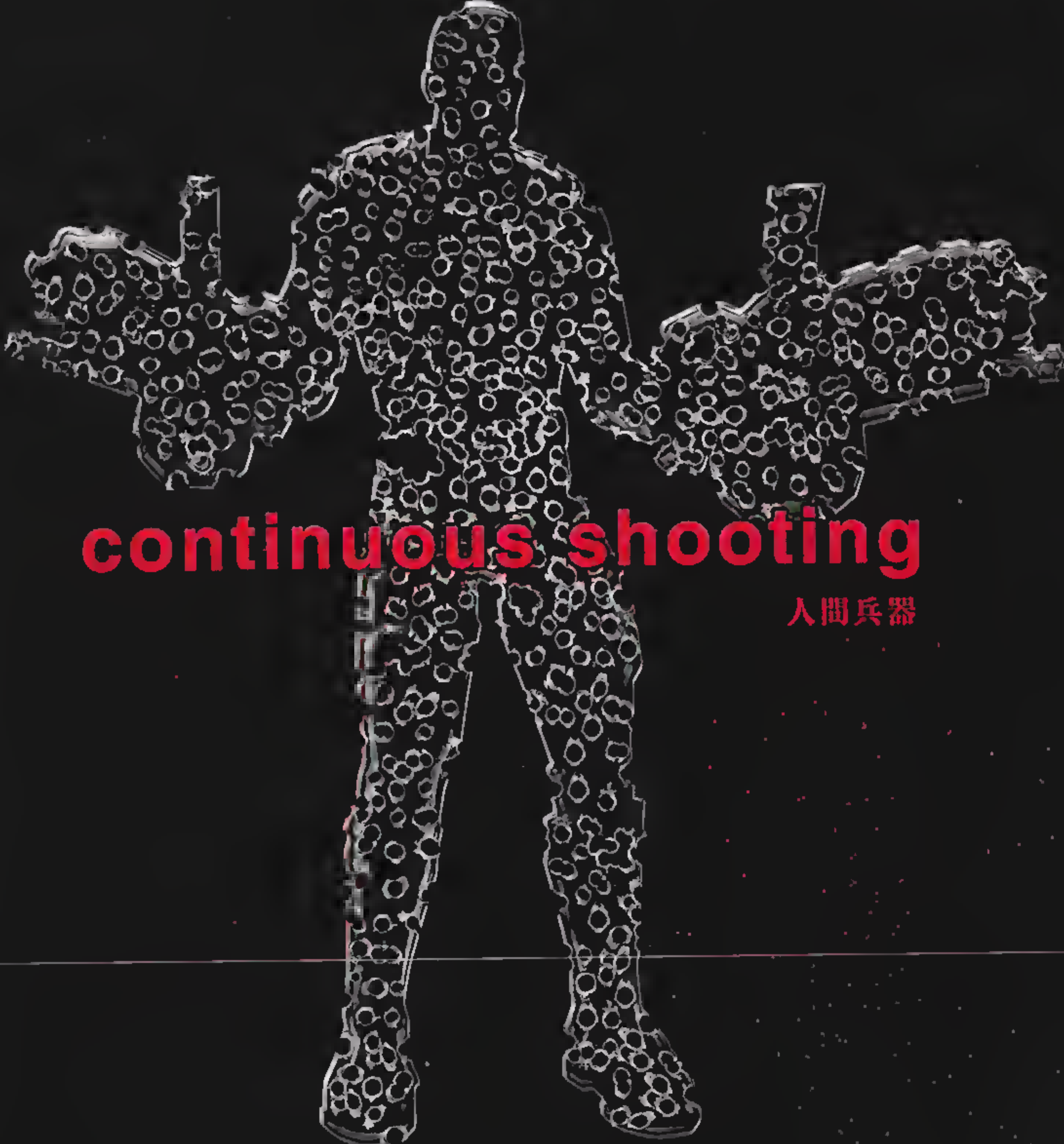


8号連続付録 クリアファイル

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

最終回 あやね

ファミ通.com

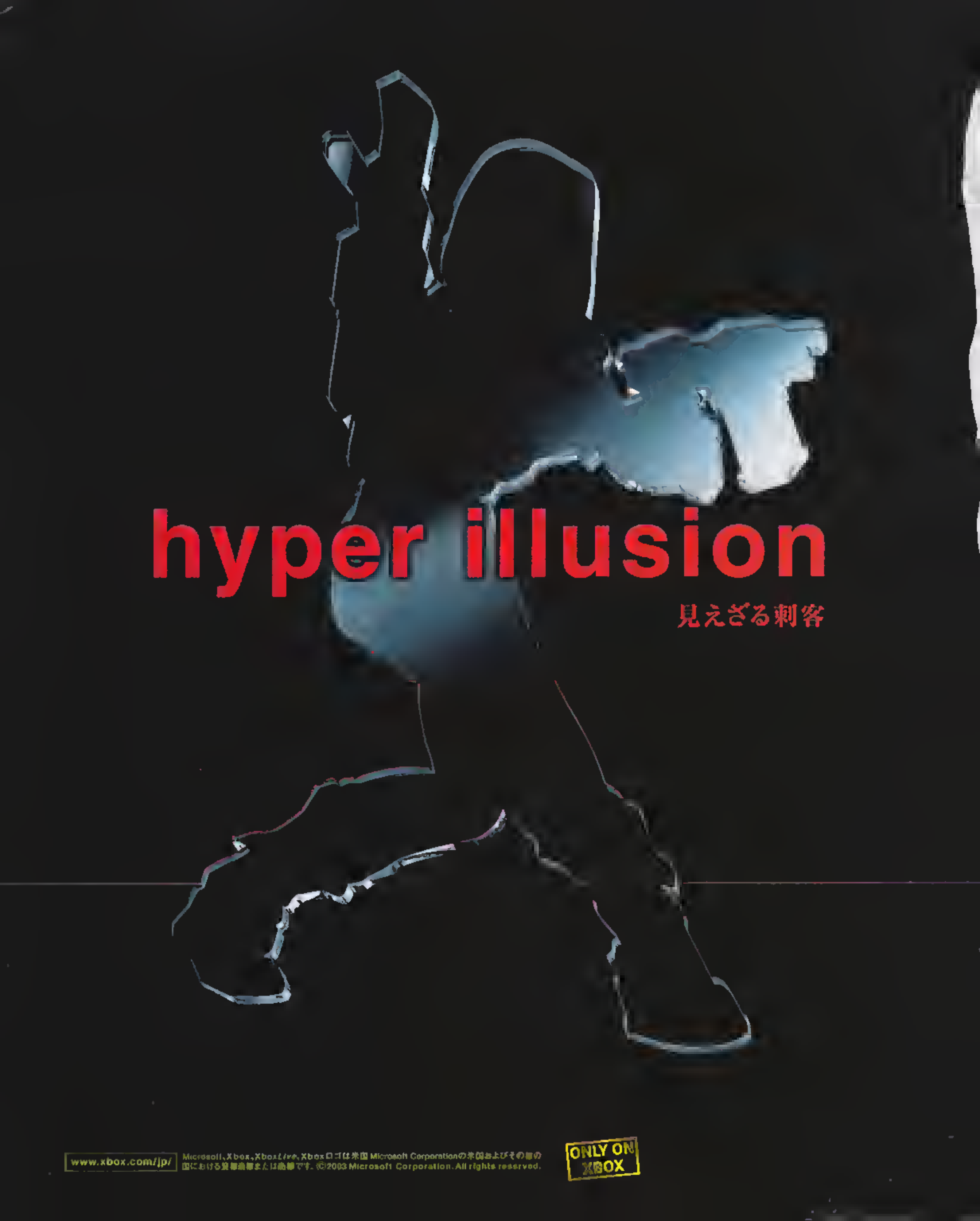


www.xbox.com/jp/
Microsoft、Xbox、Xbox*Live*、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
ONLY ON XBOX


Microsoft
game studios
spiritual power
瞬殺野獣
戦いに合わせて、使い分けろ。
XBOX



Microsoft
game studios
hybrid vision
冷徹ハンター
4人の個性を生かして、生き残れ。
4人を操る、SFシューティングアクション!
BRUTE FORCE
ブルートフォース
XBOX


hyper illusion
見えざる刺客
www.xbox.com/jp/
Microsoft、Xbox、Xbox Live、Xboxロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
ONLY ON XBOX



www.xbox.com/jp/

Microsoft、Microsoft Game Studios、Midtown Madness、Xbox、Xbox Live、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。Volkswagen Trademarks, design patents and copyrights are used under license to Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.



Microsoft game studios
アクセル全開！ルール無用！
暴走カーアクションレース
「ミッドタウンマッドネス3」、日本上陸！
リアルに再現された街を、爆走しまくれ！
舞台となるパリとワシントンD.C.は、
ガイドブック片手に運転したくなるほど超リアル
ここでハチャメチャなカーバトルを繰り広げよう！
クラッシュすればショーウィンドウは粉々に割れ
オープンカフェのイスは飛び散り
人々は悲鳴をあげて逃げ回る！
もちろん、道だけが走る場所じゃない
スタントマンもまっ青の大ジャンプをしたり、
ビルの中を突き抜けたり
まさにマッドなカーアクションゲームなのだ
多彩なミッション、ゲームモードを用意！
ピザの配達、リムジンやタクシーの運転手、
カーセールスマンといった仕事をこなす
キャリアモードをはじめ、
白熱レースの「CHECKPOINT」、
市内観光気分の「CRUISE」などで
「ミッドタウンマッドネス3」の世界をとことん楽しもう
ゴミ収集車からスーパーカーまで、豊富なラインナップ
画面2分割による2人同時プレイ可能
爆走！カーアクションレース
MIDTOWN MADNESS 3
ミッドタウン マッドネス 3
まだまだ爆走はつづくぜ！
ONLY ON XBOX
XBOX


XBOX LIVE
横ドルのは、世界の誰だ。
www.xbox.com/jp/
Microsoft, Microsoft Game Studios, Midtown Madness, Xbox, Xbox Live, Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です Volkswagen Trademarks, design patents and copyrights are used under license to Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved


Microsoft game studios
Xbox Live™で、世界のライバルと
街中ガチンコバトル!
Xbox Live初のカーゲーム「ミッドタウンマッドネス3」は、
オンラインだけで楽しめる数々のモードを用意。
もしかしたら、パリやワシントンD.C.の地元ライバルと
対戦できるかも?世界にキミの熱い走りを見せつけてやれ!
CAPTURE THE GOLD
街中に落ちている現金袋を拾い集め、指定された
場所にいちばん多く現金を持って来たひとの勝ち!
いちばん金にどん欲なのは、世界の誰だ?
TAG
いわゆるクルマ版オニごっこ。
決められた時間内に『オニ』を交代できないとアウト!
みんなから大笑いされるのは、世界の誰だ?
HUNTER
1人が「ハンター」、残りの全員が「獲物」としてスタート。
「ハンター」に捕まった時点でその人も「ハンター」に。
最後まで「獲物」として逃げ切るのは、世界の誰だ?
STAYAWAY
ステージに現れる「ウサギ」を見つけ、
ひたすら逃げまわれ! 誰よりも長い時間「ウサギ」を
持って勝利するのは、世界の誰だ?
爆走!カーアクションレース
MIDTOWN MADNESS 3
ミッドタウン マッドネス3
2003.8.7発売!
希望小売価格 ¥6,800(税抜)
ONLY ON XBOX
XBOX


Microsoft
game studios
ただし、命の保証はございません。
1910年、秘境アマゾンのギアナ高地。この地で絶滅したはずの
恐竜が発見された。君はハンターとして麻酔銃を片手に恐竜を捕獲、
保護し、人間の乱獲から恐竜を守らなければならない。
糞や死骸から割り出す、麻酔調合、ライバルハンターの存在。
行く手を阻む原生林。一瞬の油断も許されない状況下で、恐竜を追うのだ。
恐竜を追え、見つけろ、捕まえろ。
DINOSAUR HUNTING
～失われた大地～
「ダイナソー・ハンティング」9月18日発売 希望小売価格 ¥5,800（税抜）
SCARAB
www.xbox.com/jp/games/dinosaurhunting/
www.xbox.com/jp/
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
ONLY ON XBOX
XBOX



COVER
「魔牙霊（Magatama）」
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 10月号

CONTENTS

GAME INDEX

©2003 enterbrain,Inc. All rights reserved No part of this magazine may be reproduct or transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of enterbrain,Inc.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文章・図版・写真等を、手段や形態を問わず、複製・転載する事を禁じます。
本文中、価格のあとに（税）マークが付いているものは、消費税込みの価格、価格のみ表記しているものは、消費税別の商品価格です。
本誌記事中のソフト名、ハード名などの商品につけられた名前は一般に各メーカーの（登録）商標です。®、TMなどは省略させていただきました。さらに、著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、原則の©、制作（許諾）の年号も一部省略させていただきました。なお、記事中の各©表示は、ソフトの画面、一部イラストに対するものです。また、ひとつの制作物に関して複数の権利者が存在する場合は、「／」で区分し、同一ページ内に複数の制作物が存在する場合は「・」で区分しています。
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
「ファミ通Xbox」は、株式会社エンターブレインが、マイクロソフトコーポレーションが米国およびその他の国で商標権を有する「Xboxの商標」および「Xboxロゴ」のライセンスを受けて発行する、株式会社エンターブレイン独自の出版物です。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1・18・10　Tel03・5433・7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL Part 1

ワールド&プラチナコレクションに見る、Xboxの新たなソフト戦略とは？

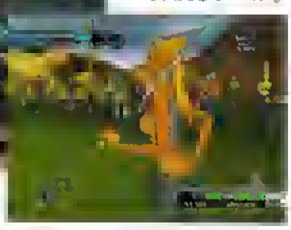
この秋から新ソフト戦略の一環として展開される、"Xboxワールドコレクション"と"Xboxプラチナコレクション"。その詳細が判明した。

まず、"ワールドコレクション"は10月23日(木)に、一挙5タイトルをリリース。最小限のローカライズにより、海外リリースから短い期間でソフトが遊べるようになるとあって、とくにコアなファンには人気が集まりそう。価格は4800円(税別)だ。

また、いわゆる廉価版の"プラチナコレクション"も同時期の発売が決定。詳細は未定だが、人気タイトルが安価に入手できるだけに、Xboxユーザーにはうれしいところ。



ワールドコレクションは10月23日より発売開始!!



⬇セクシーシーンも満載の『Outlaw Golf』は小出氏もオススメ。

⬆"部位ダメージシステム"が大きな特徴の、チャイニーズテイストの格闘ゲーム『Tao Feng』。

プラチナコレクションは？

まだ発表まえの段階ということもあり、不明な点が多いプラチナコレクション。タイトルも現段階だと調整中のようだ。しかし、推測だが、日本独自の基準で発売するというので、人気の高いタイトルがセレクトされプラチナ化にする可能性があるみたいだ。

Xbox事業本部・小出雅弘氏に聞く！



ワールド&プラチナコレクションは、両方とも既存のユーザーの方に"いかに満足していただくか"をテーマに企画されたものです。海外タイトルに関しては、Xboxユーザーの65パーセントが「遊んでみたい」と考えているのですが、「Xboxには海外のこんなおもしろいタイトルもあるんですが、いかがですか？」みたいな位置付けもあります。また、プラチナにしても、廉価にすることで、過去に実績のあるタイトルを求めやすくするという思いがあります。あくまでソフト購入の選択肢を広げるものであり、フルローカライズタイトルが減るというわけではありませんので、ご安心を。

一挙5タイトルをリリースのワールドコレクション

クオリティーの高い海外ゲームを、いちはやく日本のユーザーにも楽しんでもらいたいという思いから企画された"ワールドコレクション"。ローカライズに関しては、ソフトには手を付けずマニュアルやレーベルの変更といった、シンプルなものに。当初は、タイトル的にもアクションや格闘といった、ある程度言葉がわからなくても遊べるジャンルが中心になる予定だ。

NFL Fever 2004	スポーツ
Outlaw Golf	スポーツ
Outlaw Volleybal	スポーツ
Inside Pitch 2003	スポーツ
Tao Feng : Fist of the Lotus	格闘アクション



⬅『Tao Feng』のパッケージ。来年までに20タイトル程度を予定している。

Special Interview

GM パー シン氏が語る これからのXboxソフト戦略

現在、日本のXbox事業本部を統括しているジェネラルマネージャのパー シン氏。本誌初登場となる氏に、今後のXbox向けソフトの戦略などについて伺った。

「しばらく日本とアメリカを行き来していて思うことは、世界中でも日本のゲームファンはもっとも洗練されているということです。たとえば、アメリカのゲーマーに比べても、要求するものは高い。Xboxが日本で苦戦しているのは、ゲームファンのニーズに応え切っていないからだと思います。ただ、Xbox事業については長期的な視野で臨んでいきますので、試行錯誤しながらも受け入れられるように努力をしていきます。

最近は日本のユーザーも求めるものが変わってきているという印象があります。従来のRPGだけではなく、海外ゲームに対する需要も増えている。日本でも海外ゲームを積極的に展開していきます。もちろん、日本市場向けのタイトルもしっかりと考えています。そういった意味では、今年の年末商戦は期待していただきたいですね。Xbox史上最高のラインナップなんですよ」



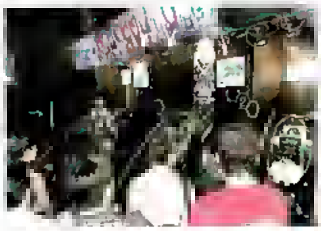
⬆昨年10月から、大浦博久氏の後任としてジェネラルマネージャに就任。

試行錯誤しながらも受け入れられる努力を！

SPECIAL Part II

東京ゲームショウ2003開催!! 気になるXboxタイトルは？

9月26日(金)～28日(日)、千葉県・幕張メッセにて、"東京ゲームショウ2003"が開催される。毎年15万人近くの動員数を誇る国内最大のゲームイベントである東京ゲームショウ。会期中は新規タイトルの発表や、イベントが開催されたりと、盛りだくさんの内容。今年はどんな話題作が注目を集めるのか……。



↑昨年の模様から。XboxブースはXbox Liveのコックピットが大人気だった。

109社が出展！ Xboxの新作ももちろんアリ！

現状で判明しているXbox出展タイトルは17と少なめだが、これはあくまで現時点での数字。今後タイトルは続々増えていくのでご安心を。また、セガとマイクロソフトでは新規タイトルの発表を明言！ さらに隠し玉もありそうだし、期待大!?



↑マイクロソフトブースの中心はやはり『TFLO』？

メーカー名	タイトル名
カプコン	鉄騎大戦
セガ	ソニックヒーローズ
	sega GT Online
	新規タイトル
テクモ	NINJA GAIDEN
	DEAD OR ALIVE Online
ナムコ	R：RACING EVOLUTION
	ブレイクダウン
マイクロソフト	トゥルーファンタジー ライブオンライン
	魔牙霊（Magatama）
	Project Gotham Racing 2
	Brute Force
	Outlaw Golf
	Outlaw Volleyball
	Inside Pitch 2003
	NFL Fever 2004
	Tao Feng：Fist of the Lotus

※8月22日現在

ステージイベントも盛りだくさん

ゲームの試遊、物販などと並んで東京ゲームショウの華とも言うべきは、ステージイベント。豪華ゲストを招いてのイベントは必見！ とくにゲームファンはゲームクリエーターのステージは見逃せないかも。

ゲーム甲子園発表受賞式も！

優秀な人材を発掘するためのコンテスト"ゲーム甲子園"（ゲーム甲子園実行委員会主催）。その発表受賞式が東京ゲームショウで開催される。日時は9月27日（土）。12：00～13：30のメインステージにて。園部博之氏や広井王子氏など豪華ゲストも登場。

ファミ通Xbox&マイクロソフト連動企画!! Xboxシャツを着てくると何かいいことが!!

東京ゲームショウに来場したXboxユーザーに、ファミ通Xbox&マイクロソフトからのささやかなプレゼント！ 9月27、28日の両日、Xboxの文字が入った服を着てXboxブースへ行くと、Xboxオリジナルグッズが先着100名様にもらえるのだ（どんなグッズかは当日のお楽しみに♥）。Xboxの文字が入った服であれば、白いTシャツにマジックで"Xbox"と書いて着ていってもオーケー（笑）。もちろん、ユニクロで販売されたXboxTシャツのような市販品でも大丈夫！

東京ゲームショウ2003・開催概要

▶▶▶http://tgs.cesa.or.jp/

日　時：9月26日(金)～28日(日)
10：00～17：00
※ただし、26日は招待者限定のビジネスデー
会　場：千葉県・幕張メッセ
出展社：109社（8月20日現在）

入場料：一般（中学生以上）当日券1200円
前売券1000円
小学生以下　無料
問合せ：03・5541・6802（東京ゲームショウインフォメーション）
※月～金　10：00～17：00（祝日は除く）

EVENT

"X03 CANADA"トロントにて開催 ナムコ『SPAWN』もプレイアブル出展

現地時間の8月20日（水）、カナダ・トロントにてマスコミ向けの発表会"X03 CANADA"が開催された。会場となったクラブ"ウエストンラウンジ"では、北米にて年内発売予定の40以上のタイトルがプレイアブルな状態で出展。カナダ国内外から招待された80社にも及ぶマスコミ関係者の注目を集めていた。

会場でいちばん人気を集めていたのは、ナムコ『ソウルキャリバーII』。北米用に新キャラが追加されるということもあってか、会場でもつねに人が群がっていた。



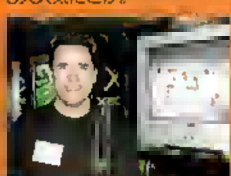
↑8月末に3機種同時発売の『キャリバーII』。



↑ブロードバンド大国だけにXbox Liveも大人気。

カナダで注目のタイトルは……？

カナダでもっとも期待されている年末タイトルは、『Project Gotham Racing 2』と『NINJA GAIDEN』とのこと。場所柄、ウインタースポーツの『NHL RIVALS』や『Amped2』も大人気だとか。



↑取材に答えてくれたMS、クリス・ウルフ氏。

CAMPAIGN

Xbox初のグローバルキャッチフレーズ "it's good to play together"は浸透するか？



↑7月のXbox Conference 2003 Summerでお披露目。今後長期的に展開される予定。

9月から世界規模で展開される、Xboxの新キャンペーン"it's good to play together"。直訳すると"仲良く遊びなさい"くらいの意味だが、ここに込められているのはそればかりではない。ユーザーどうしの交流と、対戦プレイのもつ競技性を楽しもうという思いが表現されているのだ。メッセージはユーザーに浸透する？

次号予告 突然ですが……次号のファミ通Xboxはスゴイ！

次号のファミ通Xbox（11月号）は2大付録でお届け！ まずは、『Xbox Liveスタータキットディスク』（『頭脳対戦ライブ』製品版付き）。しかも、2カ月間無料カードが同梱されるので、本誌を買えばXbox Liveが2カ月間無料で遊べちゃう。さらには、『トゥルーファンタジーライブオンライン』の小冊子もついているのだ。Xboxユーザー必携だぞ!!

9月30日(火)発売！ 定価590円（税込）

©2003 Microsoft Corporation.All right reserved. ©2002 Simon & Schuster Interactive,a division of Simon & Schuster,Inc.All Rights Reserved Published by Simon & Schuster Interactive,a division of Simon & Schuster,the publishing operation of Viacom,Inc.1230 Avenue of the Americas,New York,NY 10020 © 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003 by Simon & Schuster Inc. All rights reserved, including the right of reproduction in whole or in part in any form.

TOPIC オンライン版『真・女神』発売中止！

Xboxユーザーに残念なニュースが！　アトラスの『真・女神転生NINE オンライン対応版』が、この度正式に開発中止されることになった。"ネットワーク全般の開発環境および収益性などを検討した結果、Xbox Liveで展開するのは困難と判断した"というのがその理由。なお、同作については、引き続きPC版での開発を目指すとのことだ。

SOFWARE 『Brute Force』に初回限定特典が判明

10月9日発売予定の『Brute Force』に、初回限定特典がついてくることが判明したぞ。気になる中身は、アメリカンタッチのコミックでストーリーが綴られた"Brute Force限定ストーリーブック"と、『Mech Assault』や『HALO2』などの映像が収められた"Brute Force特別ボーナスDVD"のふたつ。店頭でソフトを購入するともらえるのだ。



↑初回限定特典には数に限りがあるので、詳しくは店頭で確認のこと。

CAMPAIGN 『GHOST RECON』のキャンペーン

9月25日発売の『Tom Clancy's GHOST RECON』では、モデルガンキャンペーンを実施。ゲーム内で実際に使用されている武器と同型のモデルガンを、ソフト購入者にプレゼント。希望者は、パッケージに入っているチラシの応募券をはがきに貼って送付すればオーケー。キャンペーン期間中の9月25日～11月14日まで、抽選で10名にガンが当たるぞ。

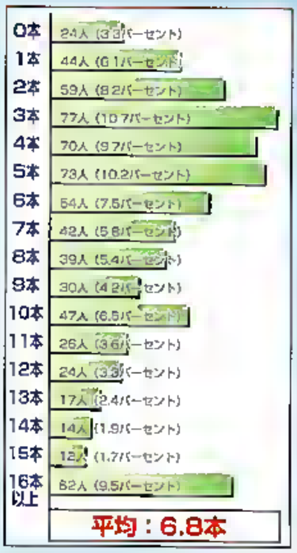


↑こちらが実際にもらえるモデルガン、M4A1 カービン。ファンならずとも欲しくなってしまいそうな一品なのだ。

ファミ通Xbox アンケートはがきから Q:あなたがもっているXboxのソフトの数は？

アンケートはがきから浮かび上がるゲームユーザーの意識は――。今回の質問は、「あなたが持っているXboxソフトの本数は？」

2002年2月22日にXboxが発売されてから、はや1年半。Xboxユーザーはいったい何本のソフトを持っているのか？　その結果をまとめたのが右のグラフ。こうしてみると、3～5本持っているというユーザーが、もっとも多いことがわかる。2003年CESAゲーム白書によると、1年間に購入するソフトの平均はおおむね2～3本程度なので、3～5本持っているのは、ほぼ平均的と言えるだろう。ちなみに、ひとりあたり平均は6.8本。もっとも多く持っている人は70本だった。



Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった、Xbox関連の話題、ゲーム業界全体の話題をまとめて紹介します。

7/27 「メックアサルト」出陣！　7月27日（日）に東京ビッグサイトで開催されたHobby EXPO2003にて、『メックアサルト』の試遊台が出展。これは、ホビージャパン社から発売されるミニチュアゲーム"メックウォリアー：ダークエイジ（日本語版）"と連動してのもの。



7/28 ゲーム市場規模2ケタ減　CESAが"2003CESAゲーム白書"を発表。それによると、国内ゲームの市場規模は前年比18.3パーセント減の5014億円。2ケタ減は1996年の調査開始以降初めて。ちなみに、同白書によると2002年の国内ソフトウエア総出荷金額に占めるXboxの比率は3.2パーセントだった（プレイステーション2は32.6パーセント）。

7/31 「ヒットマン3」発表！　アイドス・インタラクティブが『Hitman3:Contacts』を発表した！　ただしこれは海外でのお話。プラットフォームなどは未定とのことだが、Xboxを希望（もちろん日本でも）！

7/31~8/3 おもちゃみらい博開催　パシフィコ横浜にておもちゃみらい博が開催。仮面ライダー555などのキャラモノが元気だったが、セガトイズブースでは、ゲームを代表するキャラ、ソニックのグッズも！　開催4日間で54948人を動員。



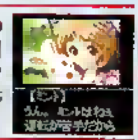
8/3 8耐に『MotoGP URT2』　真夏の風物詩、鈴鹿8時間耐久レースに『MotoGP URT2』が出展。ホンモノのバイクレースファンのまえに、そのポテンシャルを見せつけた。会場では現役モトGPライダー、阿部典史選手（ノリック）もゲームをプレイ。そのクオリティーの高さに舌を巻いていたぞ。



8/5 『DOAX』新グッズが登場　夏真っ盛り！　季節はビーチバレー!!というわけで、テクモオンラインショップに『DOAX』グッズが続々お目見え中。クリアポスターにマウスパッドに……。う～ん目移りしそう。

▶▶▶ http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm

8/7 「ビストロ」が携帯で！　サクセスでは、EZweb専用として「ビストロ・きゅーぴっと アナザーストーリー」を配信中。『1』でおなじみの、アップルなど3人をヒロインとしたストーリー。『ビストロ』ならではのシステムは携帯コンテンツでも健在。月額300円（税別）だ。



8/15 NVIDIAとの訣別……　Xboxのグラフィックチップを開発したのはNVIDIA社だが、次世代機では、NVIDIAとライバル関係にあるATIに移行されることが明らかに。Xboxのチップの価格を巡るいざこざが、今回の移行につながったのではないか、というのがもっぱらの見かただが……。

9/5~ Xbox Live Championship開催！　対象ソフトは『MotoGP URT2』。最大75チームによるトーナメントが楽しめる。大会は5日から。ただし、本誌が出るころにはエントリーの申込みは終了済みなのであしからず。

新着HP情報

ここ1ヵ月で開設された期待作のHPを中心に紹介しちゃうよ。

Dinosaur Hunting	▶▶▶ http://www.xbox.com/jp/games/dinosaurhunting/index.html
CIRCUS DRIVE	▶▶▶ http://www.xbox.com/jp/games/circusdrive/

Event

ゲーム関連を中心に、ここ1ヵ月のあいだに開催されるイベントをピックアップ。9月はやっぱりTGS！

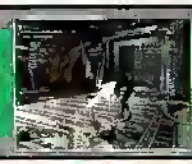
9/11（木）~13（土） 第41回アミューズメントマシンショー（東京ビッグサイト）　▶▶▶ http://www.am-show.jp/

11、12日は業者日。一般公開日は13日のみとなる。10時～17時まで開催。セガやナムコなど40社近くが出展。AM業界に新風を吹き込むソフトはあるか？

9/26（金）~28（日） 東京ゲームショウ2003（千葉県幕張メッセ）　▶▶▶ http://tgs.cesa.or.jp/

26日はビジネスデー。10時～17時まで。年1回となって2年目。物販ブースでの注目はやはりテクモ。Xboxファンなら『DOAX』を見逃す手はない！

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



初登場タイトルが5本と、一見華やかなランキングに見えるが、具体的な数字を見るとかなり寂しいもの。「ディノクライシス3」がV2を達成したが、売上本数は4000本と1位にしては本当に物足りない。「ディノ3」以降、若干回復基調にあった本体の販売台数も3ケタ台に逆戻り。夏商戦でも浮上できないXboxの実状が浮き彫りに。TGSで大きな発表があることを期待するしかない？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	1	ディノクライシス 3	カプコン	6月26日	4,090	25,696
2	—	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	8月7日	3,839	3,839
3	—	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	7月17日	3,267	3,267
4	—	Midtown Madness 3	マイクロソフト	8月7日	3,039	3,039
5	2	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	7月3日	2,705	9,433
6	4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	2,374	209,793
7	—	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	7月17日	2,211	2,211
8	—	クレイジータクシー3 ハイローラー	セガ	2002年7月25日	1,426	30,942
9	7	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1月16日	1,262	28,400
10	—	レイクマスターズ	カプコン	7月17日	863	863

集計期間：7月14日～8月17日
※このランキングはP120に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：7月14日～7月20日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	1,699
2	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	1,360
3	ディノクライシス 3	カプコン	1,257
4	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	963
5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	659

2週目Best5 集計期間：7月21日～7月27日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ディノクライシス 3	カプコン	935
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	572
3	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	475
4	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	468
5	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	403

3週目Best5 集計期間：7月28日～8月3日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ディノクライシス 3	カプコン	853
2	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	594
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	543
4	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	398
5	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	264

4週目Best5 集計期間：8月4日～8月10日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	2,766
2	Midtown Madness 3	マイクロソフト	2,074
3	ディノクライシス 3	カプコン	58[illegible]
4	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	29[illegible]
5	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	25[illegible]

5週目Best5 集計期間：8月11日～8月17日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	1,073
2	Midtown Madness 3	マイクロソフト	965
3	ディノクライシス 3	カプコン	458
4	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	438
5	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	383

ハード販売台数

- 7/14～7/20 1212台
- 7/21～7/27 1067台
- 7/28～8/3 1174台
- 8/4～8/10 853台
- 8/11～8/17 901台

推定実売台数（7/14～8/17） 5207台

累計販売台数 401629台

Xbox読者期待のランキング TOP 10

とうとうTeam NINJAが1～3独占体制を確立！ その突出した支持率からもこの王朝は長く続くことが予想される。この牙城を崩すソフトは現れる？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	61.3
2	4	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	2003年	52.9
3	2	NINJA GAIDEN	テクモ	未定	48.4
4	3	HALO 2	マイクロソフト	2004年	29.3
5	—	真・三國無双3	コーエー	9月4日	27.1
6	—	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	今冬	20.4
7	9	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2003年	14.7
8	—	ソニック ヒーローズ	セガ	今冬	13.3
8	7	魔牙霊（Magatama）	マイクロソフト	2003年	13.3
10	—	Project Gotham RACING 2	マイクロソフト	2003年冬	12.9

※本誌9月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：7月30日～8月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP 10

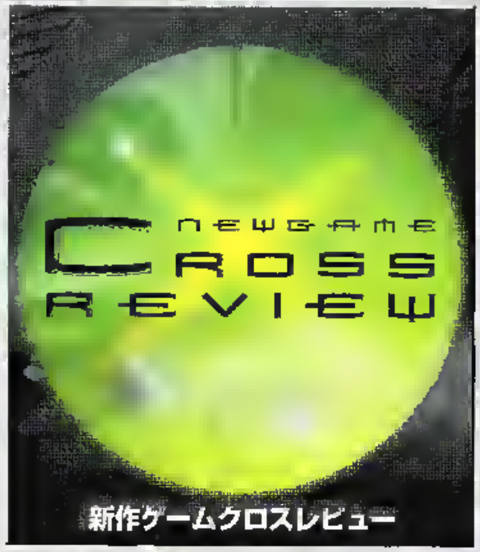
9ヵ月ものあいだ「FF」が不動の首位。このXboxユーザーの熱意に免じて「FF」をXboxに！ なんてことは無理ですかね？ スクウェア・エニックスさん！

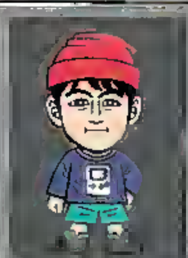
今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	161
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	136
3	3	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	93
4	4	シェンムーシリーズ	セガ	DC	89
5	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	58
6	7	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	56
7	5	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	54
8	8	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	PS2	35
9	10	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	28
10	—	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	25

※本誌8月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。

©2003 Microsoft Corporation All right reserved ©2002,2003 SUCCESS ©2000,2002,2003 FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT Ltd.
©CAPCOM CO.,LTD 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

8月28日〜9月25日



作品	CIRCUS DRIVE	レンタヒーローNo.1	真・三國無双3
	8月28日発売	9月4日発売	9月4日発売
			
	カプコン	クールクール	コーエー
	アクティブレーシング	アクションRPG	アクション
	6800円	6800円	6800円
	世界を転戦しポイントをゲットし頂点を目指すサーカスモード。そのチャンピオンシップは、車種によるグループごとに区分されたレースに参戦し、ドライバーズポイントを稼ぐなど要素満載。	ふとしたきっかけで入手したヒーロースーツ。だが、レンタルのため依頼を解決し、報酬を得てパワーアップをしないといけないのだ。独特の世界観とノリが満載。Xboxオリジナルのバトルモードも。	並みいる敵兵をなぎ倒す「真・三國無双」シリーズの新作がXboxに登場。新アクション、新武将も加わり爽快感もアップ。「三国志」に登場する有名武将を操り乱世で手柄を立てるのだ。
批評家			
相沢浩仁  Xbox Liveの新価格、1年4980円はアメリカの49.99ドルを単純換算すると6000円ぐらいだから、かなりお徳。これで「TFLO」に追加料金がなければなぁ、なんて思うのは欲張りすぎかな？　だって誰もが長く遊ぶのは、やっぱMMORPGだと思うんですよ。ね、ビル？	Xboxにおけるレースゲームのスタンダード的作品「プロジェクト ゴッサム」を研究しつくしたうえで、このゲームをどうするべきか、という開発の経緯や思想が、プレイをしただけで感じられる。リアルな操作感には好みの分かれるところかもしれないが、リプレイや街並はとても美しい。	リアルタイムでメガドライブ版を遊んだ者としては「とにかく懐かしい」が正直な感想。ギャグは時代を感じることもあるが基本的な展開は、やはり秀逸。しかしドリームキャスト版同様、アナログ操作に対応していないのは3Dアクションとしてどうだろうか？名作の復活なだけに残念。	ミリオン続出の人気シリーズ最新作の移植。PS2版と比べてXboxならではの5.1ch対応以外、これといった新要素はないが、とっても楽しい。やはりおもしろいものは、おもしろいのだな、と妙に納得してしまう。画面もXbox版のほうがクッキリと鮮やかな気がするのは、気のせいなのか？
田川ラメ夫  この夏休みで3キロ太ったサラリーマンライター(涙)。だって実家のある北海道って美味しいものばかりなんだもん。運動しなきゃ(口だけです)。欧州サッカリーグがどんどん開幕して楽しいシーズンですが一番気になるのはJ2リーグ川崎の昇格とJ1柏の調子だったりします。	カプコンらしい、ソツがなく質の高いドライブゲームですな。プレイ感は「segaGT」っぽいかと。"走って稼いで買って調整して……"といった流れはレースゲームの王道ですな。サーカスモードのLINE-LINEはドラテク磨きにいいモードなり。渋谷の街の再現にちょっと感動しました。	なんつーか、なぜこのタイミングでのリリースか謎。左スティックに対応してないのは致命的な気が。内容はドリームキャスト版の移植＋αな王道おつかいゲームで、なんだか「シェンムー」にも似たモッサリ感が。読み込み場所が多いのも難。大量登場のセガネタにときおり涙が……。	あの爽快感は当然健在。武将が追加されたり無双モードが一新されたりでどんどん同社の武将シミュレーションっぽくなって深みが増してます。正統的な進化といった印象。やり応えアリアリですな。ただ同シリーズ未プレイの人には敷居が高いかも。ローディング時間の長さも気になる。
ローリング内沢  レースゲームをプレイしたあとに本物のクルマを運転するとゲーム感覚でハンドルを握っている自分がいてコワイです。しかし事故らしい事故はいままでしたことないのは幸いかと。にしてもいまどきのレースゲームってホントにリアル。それが楽しいか否かはまた別なんだけどね。	実在する街並、描き込まれたグラフィック、美麗な光源処理など目でも楽しめるその演出はレース好きな人はもちろん初心者にも受けそう。ポイントを貯めパーツなどを購入できるシステムはやり込みがいアリ。ただ、壁ターンやゴリ押しでなんとかなっちゃう部分もあり、緊張感は薄い。	ドリキャスで発売された同名ゲームの移植作品。いまいち微妙な操作感とローディングが多さがゲームのテンポを崩しているものの、それをはねのけるような奇妙な世界観は異様な迫力を醸し出している。仮想世界を自由に行動できるそのシステムはハマるとやめられない味を持っています。	なんといっても何十人もが入り乱れてのバトルが楽しい。アクション性もよく戦略性もアリ、攻撃ボタンを押すことに味わえる爽快感が心地よい。三国志のストーリーをいろいろな角度から味わうことができる"ifの世界"も◎。チャレンジモードなど遊びかたも多彩で、やり込みがいもある内容。
戸塚伎一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。こないだ久しぶりにコミックマーケットに行ってきました。年齢的にちょっとキツいかな……と心配していましたが、自分よりもっとキツそうな方々が生き生きと会場内を歩いていたのに勇気づけられました。次回も行くぞー。	情報の詰まったコース(市街地メイン)を、上品なトランス系BGMにのせて周回する正統派レースもの。あくまでオートマ操作での感想ですが、コーナリングの気持ちよさが印象的でした。ちなみに、渋谷コースの再現度の高さは、原宿ラフォーレ近所のアパート在住のわしも太鼓判です(笑)。	10年以上まえの家庭用テレビゲームの"天然なキッチュさ"を意識した作りをオマージュと解釈するか嫌味に感じるかで、印象がガラリと変わる作品。もともと(DC版)が年季の入ったセガファンのためのお祭り用ソフトだったことを考慮すれば、いろんな面に対してやさしい気持ちになれるはずです。	「雑兵どもが」「三下はすっこんでろ」といった言葉が自然に出てしまうゲーム内容は前作同様。新要素の一騎討ちモードもいいアクセントになっています。シリーズ最新作だから、Xbox版だから、といった過度の期待さえなければ、エアーマット潰しに匹敵する満足感を得られるでしょう。
TOTAL POINT	29POINT	25POINT	33POINT

9月18日発売

DINOSAUR HUNTING ～失われた大地～



マイクロソフト
アドベンチャー
5800円

西暦1910年アマゾンの奥地を舞台に、生息していた恐竜をハンターのひとりとなってハンティングする。足跡を追い、弱点を捜し、気づかれないように麻酔弾を急所に撃ち込み、捕獲する。

広大な密林は美しく、恐竜の種類も豊富なうえ、動きもそれらしくて臨場感にあふれている。操作性もよいが効率よく捕獲していくには調合弾の調達が必須。アクションとしてテンポがいいだけに、逆に面倒に感じてしまうときもある。アクションが苦手な人への救済策でもあるんだけどね。

雑な部分もあるけれど、単なるシューティングにせず、探索から捕獲までのプロセスがかなりおもしろい！　登場する恐竜の躍動感、フィールドでの情報収集、麻酔弾の調合と、ギミックの散りばめかたもいいアンバイです。なんか、フッと昆虫採集に夢中だった少年時代の感覚が蘇りました。

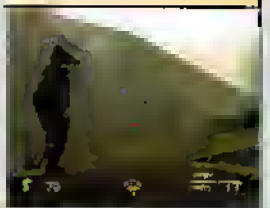
襲いかかってくる恐竜を撃ちまくる、というただのシューティングゲームに終わっていないのが◎。痕跡を捜し恐竜の居場所を推測するというアドベンチャー的要素があったり、またお金を貯めてアイテムを買ったり、調合弾を作製したりと細かい楽しみも満載。不思議な緊張感が味わえる。

アフリカ象や大仏を間近で見て、その圧倒的な質量に畏れ入る感覚。3Dグラフィックを"すげーでかい生きもの"を表現するための手段としてフル活用した本作は、それだけで価値があると思います。ゲームとしてどれだけ楽しめるかは、ジュブナイル的物語世界との親和度によるでしょう。

31 POINT

9月25日発売

Tom Clancy's GHOST RECON



マイクロソフト
アクション
6800円

人気作家トム・クランシーがシナリオを担当したリアルな軍事アクション。全15のミッションを遂行するモード。Xbox Live対応で、最大16人での同時戦闘が可能などモードも充実。

Ubi一連の『トム・クランシー』シリーズと同じ、チーム性戦略FPSといった感じ。親切なチュートリアルに丁寧な翻訳。奥の深いひとり用プレイと、ボイスチャットを使ったLive対戦では、まったく違うゲーム性で楽しめる。最初はとっつき難いが、慣れると延々とやり込みたくなる良作。

さすがトム・クランシー。作りが本格的&重厚すぎて特殊部隊の予備知識をミッチリ覚えないとマトモに遊べないかも～。逆に小隊への細かな指示出しや敵部隊の納得な行動は筋金入りのコンバット大好きっ子もウットリだね。ユーザーを選ぶ1本か。Xbox Liveはサバイバルゲームの様相。

任務内容に合わせて部隊を編成し、小隊長となりミッションをこなしていくその戦略性の高さは◎。殺るか殺られるか、その緊迫したドキドキ感が味わえ熱中度抜群。ただ操作性がやや重かったり、マップ画面の使い勝手が悪かったりと操作系統に難アリだが、慣れれば問題ない範囲かな。

小隊長といち兵士の立場をかけもちながらの各種ひとり用モードは、"危機センサー"の感度が鈍っていると感じる人にとって心地よい刺激になるでしょう。多彩なルール設定が可能なマルチプレイヤーモードは、「戦争ごっこは『マズルフラッシュ』で卒業」という人も体験する価値あり。

31 POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

ミリタリーものなので、誰にでも薦められるというわけではないのですが、個人的には『ゴーストリコン』、大好きです。もともとトム・クランシーの小説やゲームが好きだし。『サーカスドライブ』はリアルだけど少々重く感じちゃいました。

『ダイナソー～』は見た目より地味な印象を受けますが、ジワジワ～と楽しさが込み上げてきます。男の子ってどうしてこうも恐竜にワクワクしちゃうんだろうね。ほかはどれも完成度が高いので好み（または得意ジャンル）に合ったモノを買うべし。

他機種でも好評の『真・三國無双3』がおもろいです。バッタバッタと敵を斬り倒す爽快感が気持ちいい。『ダイナソー～』も、いままでありそうでなかったタイプの作品。いつ恐竜に襲われるかという緊張感と恐竜を捕獲したときの達成感が◎です。

手堅く楽しむのであれば、『真・三國無双3』か『サーカスドライブ』。いろんな意味で冒険したければ『ダイナソーハンティング』を。後者は、「新しいタイプのゲームを作ろう！」というスタッフの心意気を"込み"で購入するのが吉。

SOFTWARE IMPRESSION

編集部員一押し

MotoGP URT2 Online Challenge

このゲームには、いろんな楽しみかたがある。キャリアモードで地道にマイバイクを育てたり、Xbox Liveでみんなとワイワイ遊んだりと楽しみかたは千差万別だ。そんな中で僕がいちばんハマっているのはタイムアタック。でもそれは鈴鹿サーキット限定だったりする。コースを覚えているから、走りやすいってのが大きな理由なんだけどね。

タイムアタックの何が僕を熱くさせるのか？　それはこのゲームのベストラインのタイトさにあると思う。クルマはハンドルを切るだけで、す速く向きを変えられるんだけど、バイクは体重移動で曲げるから、曲がるまで若干時間を要する。だから、一度バイクを倒し込むのが遅れると、そのコーナーは何とか曲がり切れるけど、つぎのコーナーが俄然きつくなる。そしてそれは3つ、4つ先のコーナーまで悪循環を続けていくことに……。バイクの挙動を正確にシミュレートしたゆえの"ごまかしの利かなさ"が本作にはあるんだ。

鈴鹿にはおよそ17のコーナーがあるが、そんなごまかしが利かない中で、ベストラインを走るのはまさに"苦行"。修行僧のような面もちで何度もリトライをくり返し、なんとかベストラップを更新しても、「あそこでミスらなければ」とか「あのコーナーはもう少しスピードを出しても抜けられる」といった反省点がつぎつぎと出てきてしまう。

鈴鹿のベストタイムは1分35秒台とのこと。そこまでは無理だと思いつつも、もう少しやり込んでみたいと思う。反省が満足に変わるまではね！



■マイクロソフト
■バイクレーシング
■6800円（税別）
■発売中
（7月17日発売）

鈴木ノリック



レースゲーム大好きの本誌編集者。学生時代、レーサーレプリカバイクで峠をバリバリ攻めていた過去アリ。名前のノリックも天才レーサー阿部典史さんから"勝手に"いただいたりして！　このあいだ取材で本物のノリックさんとお話できて感激でした。

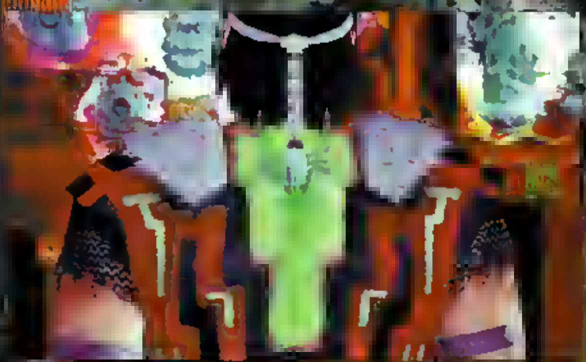
緊急速報!!

Urgent news flash!!

MS(マイクロ)内作第1弾の名に恥じない入魂の一作は、爽快感と迫力を追求した二刀流3Dアクション!



世界観&キャラクターの詳細と画面写真を大量公開!



↑↓凛々しくもどこか のある青年、シナト。



神殺師(かみころし)シナト参上!

魔牙霊 -magatama-

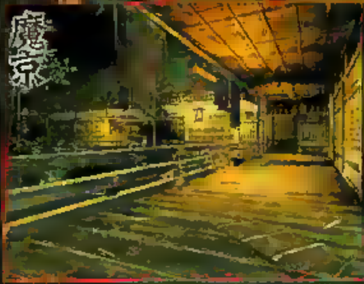
今年のE3で初公開されてから長いあいだ沈黙を守っていた「魔牙霊」の続報を入手した! 今回は世界観やキャラクターなどについての詳細と、アッと驚く特別企画&インタビューを掲載し、その魅力に迫る!

A action

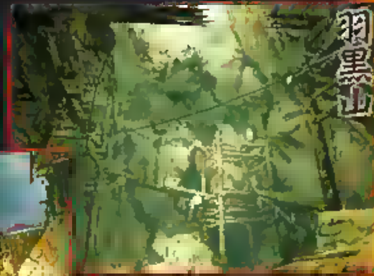
タイトル	マガタマ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	マイクロソフト	制作者	プロデューサー 川井博司
ブロック数	未定 / 対象年齢 未定	システム対応	5.1ch
その他	未定		

©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.





←日本の中心となる京は。物語でもポイントになる場所。しかし、現在は魔の巣窟となっており……。



↑出羽三山（羽黒山、月山。湯殿山）のひとつとして親しまれている霊山。伝説も数多い。



→古事記で名高い高天原があり、高城王朝の発祥地とも伝えられている。楠木正成の千早城もここにあった。

神話と伝説ゆかりの地が舞台

いまだ魑魅魍魎が跋扈する 鎌倉時代末期の日本が舞台！

縦横無尽のハイスピードアクション！



↑→敵を切り倒す爽快感を追求した和風3Dアクション。シナトの二刀流アクションがカッコイイ！　画面からもマイクロソフトの気合とゲームの魅力が伝わってくる！

日本のマイクロソフトが開発を担当する内作第1弾ということもあり、期待が高まる本作。しかし、残念ながらこれまでほとんど情報が公開されていなかった（判明していたのは『FFⅨ』(PS) のメインプログラマー川井氏がプロデューサーということと。アクションゲームということだけ……）。ここでは、いよいよ判明した世界観について解説していくぞ。

舞台は鎌倉時代末期の日本。主人公シナトは、朝廷を牛耳ろうとしているモンカンの野望を阻止するために戦うことになる。いままでゲームの題材になることはなかった、戦国以前の日本中世を描く。個性的なシナリオにも注目だ。

～物語～

時は中世、戦乱の世。

ヤマトとバクフの争いが起き、世は乱……いた時代。
バクフの将軍アシカガは、ヤマトの背後で暗躍するモンカンの動きを察知し、
クーデクーを鎮圧するための行動を開始していた。

一方のモンカンもバクフに対抗する軍事力として、山の民ミカヅチ…手を…
さらにスベラに代々伝わる秘術を用いて異界の扉を開き、
妖怪たちを自らの手勢として率いて、京を占領しようとしていた。

この動きをいち早く察知し、事態を収拾するべく立ち上がったのが、イズモであ…
全国の神宮・社を統括する出雲は、魔界から現世に現れる妖怪や鬼神…治す」の…
そして、神殺師であるシナトは、モンカンを討滅するため、京に派遣…る。

しかし、これまでに7人もの神殺師が京に放たれたが、帰る者はなかっ…
シナトもまたモンカンのまえに為す術もなく力尽きようとしていたとき、
間一髪、バクフの乱波であるクレハに助けられ、魔都と化した京を後にする。

この強大な力を持つモンカンに対抗するために、
シナトには、イズモに封印された力であるオロチが与えられる。
オロチは、神々がまだ人の世で畏れ崇められていた太古の時代に神の手によって倒さ…
その躰は深く地の底へと落ち、その一部がイズモの地に封印されていた。

モンカンを打ち倒すべく立ち上がったシナト。
そんなシナトを助けようとするクレハ、
そして人間同士の戦いの中に呼び覚まされた太古の力、オロチ……

歴史には刻まれないもうひとつの戦国の世が、いまここに幕を開ける。



極めろ二刀流アクション！ 謎に包まれたシステムを考察

現在システムなどについての情報はないが、オーソドックスなタイプの3Dアクションとなることが判明している。奇をてらった独自のシステムなどは採用せず、感覚的にプレイできる、アクションゲームとしての爽快感を追求した作りとなっているようだ。

ゲージが意味することとは!?



↑1枚だけ公開されたゲージ入りの画面写真。体力や特殊攻撃用と思われるゲージがある。ひし形のマークは何を示しているのだろうか。

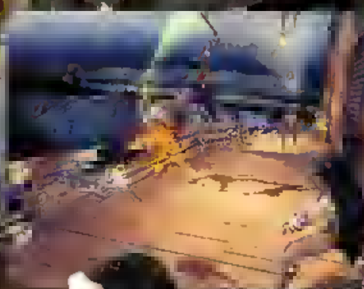
縦横無尽に躍動する





↑快適な操作を実現し、それでいて爽快感が味わえるというアクションゲームの醍醐味が凝縮されている。

激流に襲いかかった!?





↑巨大な炎が行く手を塞ぐ!! もちろんステージには、さまざまな仕掛けが施されているぞ。

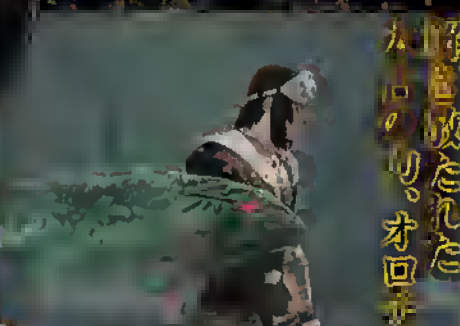
物語を彩るキャラクターたち

ここで紹介するのは、主人公のシナトとその相棒オロチ、ヒロインとなるクレハ、最大の敵になるであろうモンカンの3人と一匹。主要人物となる彼らには、それぞれに戦う理由があり、深い設定が施されている。

オロチ

シナトの相棒としてともに戦うオロチの力は未知数だが、当然レベルなどが設定されており、物語を進めていくうちに成長していくはずだ。このオロチは、古事記でおなじみのスサノオノミコトに退治された、ヤマタノオロチ伝説をモチーフにしているのだろうか?

封印を解かれたオロチ



↑モンカンを倒すため、シナトにより封印を解かれた。敵に囲まれたときや、ボス戦などで活躍してくれることだろう。

シナト



シナトは出雲の地にある大社を本拠地とするイズモの一族に生まれ、ここで神殺師としてのあらゆる知識と技を教え込まれて成長する。この神殺師の持つ特殊な力は、太古の神々と戦うことができるほど強大なものだった。イズモはこのような霊力を持つ者を率い束ね、神々の怒りを治め、祟りや災いを食い止める集団として力を持っていた。また、シナトは49年ぶりに現れた神殺師として、一族の期待を集める存在となっている。

流れるような剣捌き！



↑シナトが使うのは陰と陽をなす一対の剣。同じ長さの片刃の直刀を両手に持ち、左右の剣を交互に連続で流れるようにくり出して攻撃する。



⬅⬇コソコソと集団で徒党を組み、跳ねるようにして、歩きながら襲いかかって[illegible]動きも遅く、練習相手に最適かも？

モノノケどもを叩き斬れ！

⬅⬇頭領クスノキに忠誠を誓う兵士。甲冑に身を包み、刀で[illegible]ってくる。



⬆➡伝説上の凶悪な[illegible]を吐く者や、地を[illegible]波動を放つ者がいる。デカイ





河童の集団に襲われる！



シナトの旅を陰から支える……

[illegible]りで、[illegible]国を巡りながら乱波（忍者の意）としても活動している。クナイのような小刀が武器。明るく健康的な少女だが、ずっと旅をしているため、やさしく穏やかな外見とは裏腹に[illegible]り、世情にも通じている。シナトとの関係が気になる……。





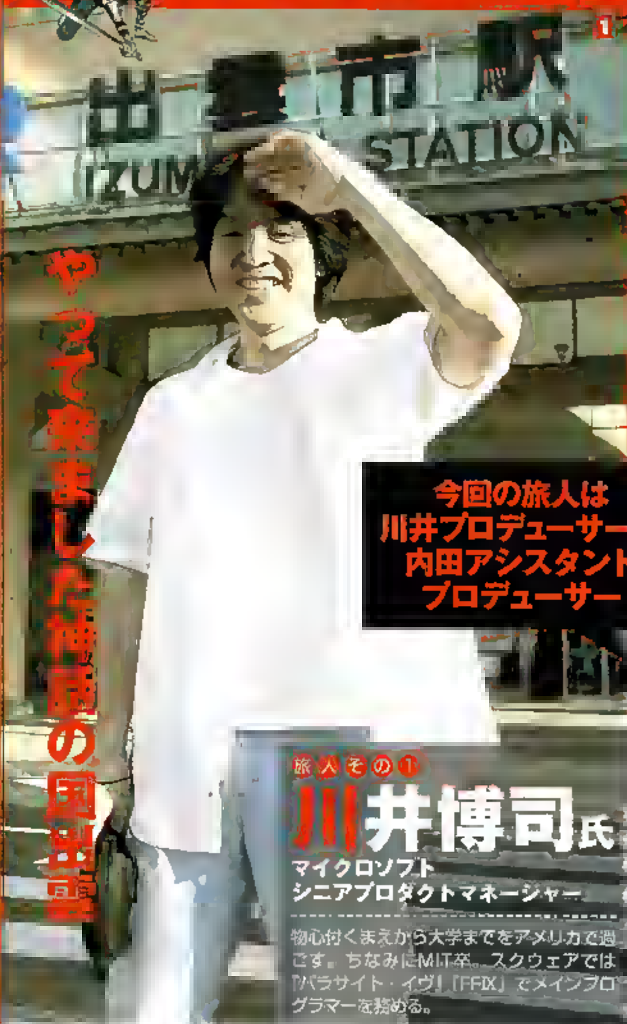
ヤマトを乗っ取り新しい国を造るためクーデターを画策……



⬆なぜか神殺師や、オロチの力についても知っているモンカン……。かつて人々が神を崇め畏れた時代を再来させるために、彼は何を企んでいるのか？

モンカンは、異様な祈祷・呪術を駆使することで、異形異種の文化とヤマトの権力者を結びつける役割をしていた。このためヤマトでの信頼も厚く、権力に喰いこんでいく。その狙いはただひとつ、すべての権力を我が物にすること。その目的を果たすため、モンカンは山の民ミカヅチと手を組み、新しい国を造ろうとしてクーデターを起こすのだが……。

つぎのページから特別企画！▶▶▶



やって来ました神話の国出雲

今回の旅人は川井プロデューサー&内田アシスタントプロデューサー

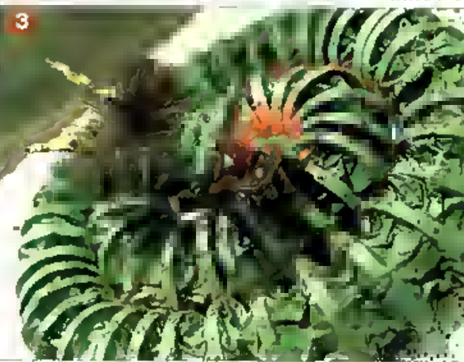
旅人その①
川井博司氏
マイクロソフト
シニアプロダクトマネージャー

物心付くまえから大学までをアメリカで過ごす。ちなみにMIT卒。スクウェアでは『パラサイト・イヴ』『FFIX』でメインプログラマーを務める。



『魔牙霊』の生まれし出雲を行く

~シナトのふるさと出雲とオロチ伝説をめぐる旅~



1 JR出雲市駅を前にしてテンションの上がった川井さん(笑)。2 山に囲まれた熊野大社。出雲国風土記にも記されているほどの歴史を持つ。ご祭神はスサノオノミコト。3 出雲では町のそこかしこでオロチを発見することができる。

4 全部で14ある楼は、いずれも国の重要文化財に指定されている日御碕神社。5 出雲大社の大きな注連縄は、重さ1500キロ、長さ8メートルもある。迫力満点。6 いずもオロチ祭りを見学している内田さん。うれしそうに屋台でたこ焼きを購入してました。





シナトの故郷知らずして『魔牙霊』は語れないと思い立った川井さんと、その案内役を買って出た内田さん。かくして、ふたりは出雲へと導かれるのでした……。

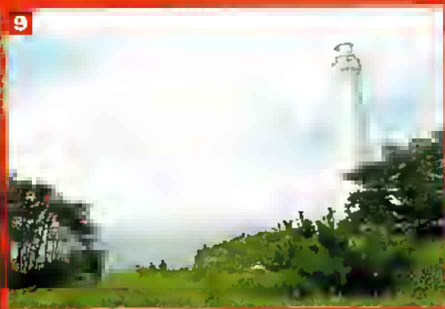


旅人その②
内田　努氏
マイクロソフト
アシスタントプロデューサー

「天外魔境」などハドソンの人気シリーズを担当。プロジェクトチームには今年の1月に参加し、川井氏のもと制作全般に従事。ムードメーカーでもある。



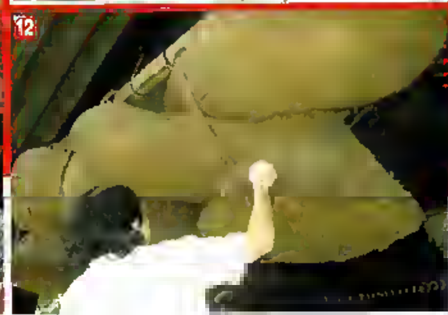












1日目

羽田から出雲までは空路で約1時間30分。内田さんが手荷物検査に引っかかるというトラブル以外はなんの問題もなく、出雲へ到着（ポケットの中身をすべて出していても、毎回アウトという伝説を持つ男……。風貌が原因？）。空港でレンタカーを確保し、いざ出雲『魔牙霊』ツアーへ！と、意気込んだところで時計は13時近く。空腹には耐えられず、まずは出雲名物の割子そばを食すことに。少し甘めのダシ汁に歯ごたえのあるそばが絶妙にマッチして、非常に美味！

さて、胃袋を満たして最初に訪れたのが、天照大神とスサノオノミコトを祀る日御碕神社。彩り鮮やかな権現造りの社を見て内田さんは、「朱塗りに緑色を配色しているところなんか、とても大陸的で美しいですね！」と感嘆しきり。

そして、近くまで来たついで？に日御碕灯台まで足を伸ばすことに。ここは地上43.65メートルと日本一の高さを誇る灯台で、天気のいい日は遠く隠岐島まで望める眺望のよさでも有名だ。ただし、その眺望を得るためには、150段の螺旋階段を上る根性が必要。「まじ辛い」とは内田さんの弁。

ここから出雲大社に寄る道すがら、稲佐の浜へ。ここは神話"国譲り"や、長い弧状を描く砂浜を国引きの網に見立てた"国引き"などに登場する、神話の舞台になったところ。旧暦の10月10日には、全国の神様がここから出雲大社へと集まるのだが、我々もこの浜から歩いて出雲大社へと向かうことに。

10分ほど歩くと、高さ23メートルもある巨大な鳥居に迎えられ、いよいよ出雲大社へ。厳粛な雰囲気が漂う長い参道を通った先には、拝殿の巨大な注連縄が。そして、近くでよく見るとこの注連縄に硬貨が挟まっていることに気が付く。どうやらうまく命中して注連縄に挟まると、願いがかなうらしい。そこで川井さん、おもむろに硬貨を取り出して、投げる、投げる、投げる。そのつど挟まっていた硬貨が落下し、100円が200円に、210円に、215円に……。悪戦苦闘してすべてを挟み、『魔牙霊』大ヒット祈願をして出雲大社を後にするのだった。

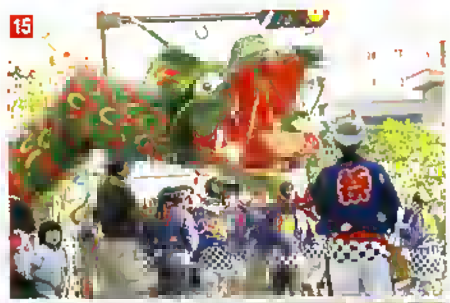
このあと、出雲市内で行われている"いずもオロチ祭り"を見学に。これは各チームが思い思いの踊りをしながら街を練り歩いていく、ほのぼのとしたお祭り。こんなお祭りがあるのも神話の国、出雲という感じ……。

歩きまわってすでに18時を過ぎ、本日のツアーはこれまで。一路宿へと向かい、翌日に向けて英気を養うことになるのだが……。

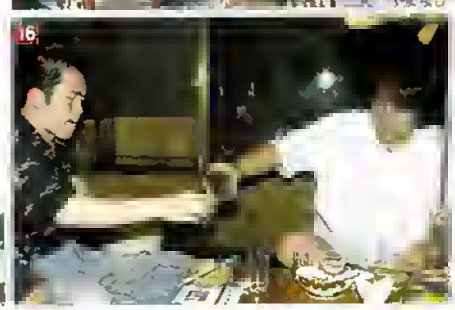
7 3段重ねの小さく丸い器に入ったそばに、直接冷たいダシ汁をかけて食べる出雲の名物、割子そば。黒っぽい色のそばはコシが強く、一口食べるとそばの風味が広がる。ご賞味あれ。8 日御碕神社でくじを引く川井さん。なんと大吉！ 9 断崖に建つ灯台は美しいのひと言。10 すれ違うことができない狭さの螺旋階段は150段。運動不足を実感し、すぐに汗だくに。11 とにかく広い出雲大社。12 注連縄に硬貨を投げる川井さん。あちこちで硬貨の落ちる音が響いていました。

神話と伝説とオロチの町、出雲!









13 夏は海水浴客で賑わう稲佐の浜。神話の地が海水浴場という現実に、出雲の歴史を感じてしまう。大きな岩の頂上付近には、小さな鳥居と社もある。14 オロチ祭りで見つけたネブタ。手造り感が堪らない。ちなみに夜は光ります。15 鳴り響く爆竹と音楽に合わせて暴れるオロチは迫力満点。これぞオロチ祭り！ 16 宿で猪の肉と野菜がたっぷり入ったみぞれ鍋に舌鼓。上司命令で？大好きなお酒を飲む内田さん……。

17


20


18


21


19


22


17木次駅では鉄製のオロチがお出迎え。ちなみに線路は単線の小さな駅。18駅から徒歩10分ほどのところにある八本杉。住宅地にぽつんとたたずむ感じが川井さんの心に響く。19意宇川に架かる朱塗りの橋を渡って、熊野大社の境内へ。20山門から本殿を覗く。21訪れた神社すべてでお祈りをしていた川井さん。もちろん熊野大社でもこのとおり。22ひっそりとした森の中にある鏡ノ池。ここでは婚期を占うこともできる。23空港へ向かう途中で見つけた松江城（別名千鳥城とも言われる名城）に寄り道。見事な天守閣からは、市内が一望できる。1名が天守閣から手を振っていたが、誰かは秘密だ。

2日目

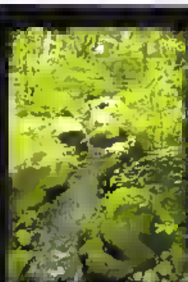
宿を出て木次町へ。この町にはヤマタノオロチの首が埋められているという八本杉がある。川井さんは、「何もない小さなところですけど、言い伝えどおり杉が八本あり、住宅地の中にあってここは神聖な場所というのがちゃんとわかる。こういう場所を大事にしているところに日本の魅力があるんですよ」と感激。ちなみに、前夜の上司命令に従った内田さんは、少々お疲れ気味(笑)。

つぎにスサノオノミコトを祀った熊野大社へと向かう一行。清々しい空気に触れ、元気になった内田さん曰く、「かつて出雲大社よりも格が上の一宮だっただけに、山門から境内の眺めに趣があり、とても雰囲気のいい場所ですね」と疲れも吹っ飛んだ様子。その後向かった八重垣神社は、スサノオノミコトと稲田姫命が祀られており、縁結びの御利益があるとのこと。神社から少し離れた裏手にある小さな森には、稲田姫が鏡の代わりに使ったという鏡ノ池が。「老杉などが生い茂り、地表に出た木々の根が異様な雰囲気を醸し出していますね」と川井さん。

悠久の時の流れから切り離された、伝説の残る国、出雲。空港へと向かう車中で川井さんは、「伝説、神話の息吹を感じることができ、非常にいい経験をしました。スサノオノミコトを主人公にしたゲームを作ろうかな(笑)」と語ってくれた。ちなみに、出雲空港では内田さんの手荷物検査が無事クリアーというミラクル発生。満足げな顔の内田さんなのでした。

23


オススメ 出雲で泊まるならココ!



今回お世話になったのは、海潮温泉にある海潮荘。西暦733年の出雲国風土記にも記される古湯で、山陰で数少ない「日本秘湯を守る会」の宿でもある。巨石に囲まれ、樹齢800年の椎の巨木に見下ろされた露天風呂には、無色透明の湯がなみなみと溢れ、旅の疲れを癒してくれる。

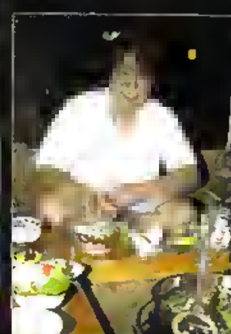


また、料理もこの宿の自慢。日本庭園を眺めながら頂くみぞれ鍋は絶品！

木造2階建ての宿はこじんまりと落ち付いていて、古きよき日本の宿という雰囲気に溢れていた。



↑ぬるめのお湯が気持ちいい。ちなみに男湯と女湯は奥でつながっている（確認済み）。





『魔牙霊』特別インタビュー in Izumo

さらに深く『魔牙霊』を知る！ ゲームに込められたメッセージとは!?

ようやく情報が公開されてきたとはいえ、まだまだ知りたいことだらけの『魔牙霊』。そこで、宿でくつろいでいたおふたりを捕まえて、世界観やゲーム性などについて聞いてみた。

時代設定は鎌倉後期！ そのこだわりを探る

――まずは『魔牙霊』を作ることになった経緯を教えてください。

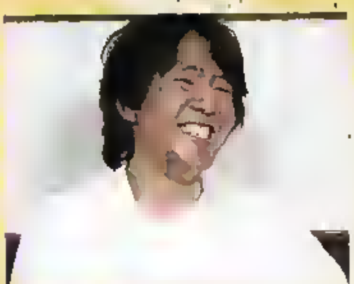
川井　もともと日本をテーマにしたアクションゲームを作ろうということで、プロジェクトがスタートしました。そして、せっかく日本で作っているので、日本人じゃなきゃ作れないものにしたかったんです。海外でも日本を題材にしたゲームはありますが、また違った価値観で作られているので、日本人にしか語れない歴史、雰囲気を前面に出して日本で勝負したかった。

――では、海外の市場はあまり考えないで作ってるんですか？

川井　海外の市場を狙った作りかたもありますが、私の考えでは、海外向けのゲームは海外のチームが作ったほうが効果的だと思っています。まずは日本のユーザーさんに楽しんでいただけるものをきっちりと作って、ゲームとして成り立っていれば、それは結果的に海外のユーザーさんにも理解してもらえると思っています。

――そして時代設定ですが、鎌倉後期を題材に選んでいるのは珍しいですよね。

川井　まず和風の時代モノでなにを題材にしようか考えたところ、戦国、江戸時代は数え切れないほどタイトルが出ているし、それよりまえの平安時代だと当時陰陽師がブームで、それとかぶるのも嫌だった。さらに古くなると、あまり歴史的な資料がない部分も多いし、アクションゲームの題材になるような人もいない。聖徳太子だとちょっと違うし(笑)。そして、振り返ってみると鎌倉時代、しかも後期はあまり語られていない。世間的な認知度もかなり低いですし。にもかかわらず、足利氏と後醍醐天皇の争いに代表される動乱の時期で、エピソードも豊富。そんなこともあって、この時代についてもっと知ってもらいたいというのが個人的にあったんです。鎌倉時代の前半などは平家と源氏の戦い、義経や弁慶などのお話もみなさん知っていらっしゃるから、ゲームにしても新鮮味がないですし。もし、この鎌倉後期のことを知らなかった人がいれば、『魔牙霊』をプレイして興味をもってもらえればうれしいですね。



←アメリカに永く住んでいたので、逆に日本の歴史に興味があるとのこと。さて、次回はどこへ行きましょうか？

『魔牙霊』のゲーム性、そのコンセプトとは？

――アクションゲームとしてのコンセプトを教えてください。

川井　誰でも気軽にプレイできる、プレイして楽しいゲームにしたいという想いがまずありますね。それに、アクションゲームはあまり凝った、複雑なシステムを取り入れてしまうと、興味を持ってくれる人が限られてしまうと思います。コアユーザーの方でも、操作が簡単で深みのあるシステムっていうのは好まれると思いますし、ライトユーザーは操作感が難しいとそれだけでプレイしてもらえません。まず、いままで出ている和風アクションとはひと味違うビジュアル的なインパクト、世界観で興味を持ってもらい、そしてコントローラーを握ってもらえれば誰でもプレイできて、しかもアクションゲームとしての気持ちいい爽快感や、ギミックなどもしっかり押さえてある。シンプルで奥の深いアクションゲームになっているので、多くの人に支持していただけると思っています。

内田　戦闘ではオロチが深みを持たせるシステムとなっていますね。

川井　簡単に言ってしまえばシューティングのボム的な役割で、オロチの攻撃にもいろいろバリエーションがあります。カスタマイズできるような感じですね。

内田　オロチはバトルのキーワードのひとつであるのと、ストーリー展開上、大きな役割を担っています。頼りになる相棒でもありますし、感情移入もしてもらえると思いますよ。攻撃時は敵に飛んでいって、ザコならまとめて2、3体は倒してくれるので、決まると爽快です！

――敵キャラも個性的ですよね。

内田　動きもそれぞれ個性を出しているんですが、とくに質感にこだわってモデリングしています。鬼なんか、デカイし迫力あるんですよ。

川井　鬼はシナトの1.5倍ぐらい、逆に餓鬼なんかはシナトの3分の2ぐらいですね。



←チームには途中参加となる内田氏。そのため「客観的な視点でゲームを見てもらえるので、非常に助かる」と川井氏。

内田　ザコは5、6体が出現して集団で襲いかかってくることもありますから、斬り倒す快感も味わえると思います。このとき、シナトの連続攻撃のアニメーションをぜひ見てほしいですね。どのカットもカッコイイですよ！

――ステージなどは、日本全国が舞台となるのですか？

川井　古代の神々を復活させてヤマトを手に入れる、という敵の思惑などもあるので、神々が宿る土地、伝説のある場所が中心になりますね。各ステージは、とくにライティングにこだわっています。近くで見ると、細かい部分で色を変えたり、角度によって光の当たりかたが変わったりと、かなり気を使って作り込んでいます。プレイしているあいだはあまり気がつかないと思うんですけど(笑)。

――全体的には暗めの画面が多いような？

内田　建物内は当時灯かりがほとんどない状態ですし、そのほうが不気味ですからね。もちろん明るい場所もありますよ。ただ全体的なトーンとしては暗めですね。これは物語のイメージに合うように、意識的に作っています。

――最後に、読者へメッセージなどがあればお願いします。

川井　日本のマイクロソフトにとって初めての内作で苦労の連続ですが、一致団結していいゲームを作ろうとしていますので、期待していてください。それと、意外と日本の若い人って歴史に興味をもってくれないみたいですね。自分の国の歴史を知ることで、初めて世界にモノを発進することができると思っていますし、日本の歴史は世界に誇れるすばらしいものですから、『魔牙霊』がそのきっかけになって、歴史に興味を持ってくれればうれしいですね。

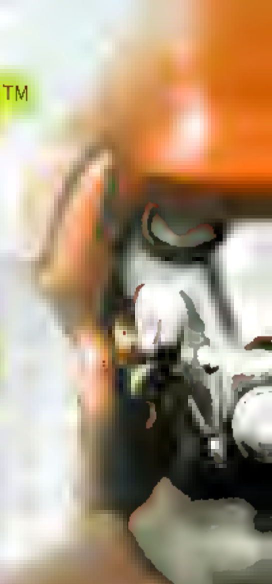
内田　ユーザーの期待感はチームに伝わってきているので、それに応えられるようにがんばっています。もう少しでいいニュースが届けられると思いますよ！

緊急速報!! Urgent news flash!!

初代『レリクス』が 再誕 十余年の年月を経て

斬新なシステムと独自の世界観で知られる『レリクス』がXboxで再誕。すべての謎が、これで解き明かされる……。

RELICS™



タイトル	レリクス		
発売元	ボーステック	ジャンル	シンクロマインドアクションアドベンチャー
発売日	発売日未定	価格	未定
開発	ボーステック	制作者	プロデューサー 鈴木直人
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	[illegible]	その他	未定

秀作アドベンチャーがXboxでよみがえる!

独特の世界観はそのままにすべて3D化





↑→有機的にうごめく建物の壁、強烈なインパクトを残すキャラなど、『レリクス』を象徴する要素のすべてを3D化。通常はプレイヤーの背後からの視点でゲームが展開。敵キャラ登場時などに固定カメラに切り替わる。

本作の独自性は、"倒した敵へと乗り移れる"という点にある。ゲーム開始時、プレイヤーは意識だけの精神体として漂っている。自分が何者で、何をすべきかは謎に包まれたまま。ステージ中の人物、ときには醜いビーストの体を奪い取り、自分の存在理由を求めて彷徨っていく。

リアルタイムで進行するゲームは、乗り移ったキャラクターを背後から見た三人称視点で展開。建物内のオブジェクトやキャラクターにカーソルをあわせることで、会話や調査を行い、謎を解き明かしていく。



➡敵に乗り移ることで、そのキャラの能力を使えるように。

What's RELICS ――レリクスとは?

ストーリー、キャラクター、目的――そのすべてが謎ということで話題を呼んだアドベンチャーゲーム。1984年にPC-9801版が発売され、以降MSXなどの各マシンに移植され好評を得た。現在は、PC版『RELICS ANTHOLOGY』でオリジナル版が楽しめる。



↑独特の世界観が印象的すぎる秀作。中央の黒い影がプレイヤー本体だ。

『レリクス』を復活せし男が語る再誕への道のり



➡レトロゲーム配信サ[illegible]ス'プロジェクトE[illegible]"の仕掛け人として活躍。本作では企画・プロデュースを務める。プライベートでは、濃いスターウォーズマニアとしての一面も。

ボーステック エンターテインメント事業部 執行役員
鈴木直人

初代の世界そのままを現代風にリアレンジ

――どういった経緯で今回のプロジェクトが立ち上がったのでしょうか?

鈴木 もともと私が初代『レリクス』が好きだったということがいちばんです(笑)。じつは、数年まえに入社したときから、ひとりでコツコツと作業は進めていたんです。大きく前進したのは、初代のアートディレクションを担当された瀧本さんと連絡が取れたことですね。やはりいちファンとしては、独特のグラフィックが世界観を形作っていたと思うし、当時開発が予定されていた続編の部分にまで踏み込みたかった。同様の理由で、初代でメインディレクターを務められた福富さんに、設定補完などの世界監修として関わってもらっています。

――Xbox版『レリクス』では、どういったゲーム性を目指しているのでしょう?

鈴木 ゲーム性としては初代を踏襲しています。縦横に広がる建物の中をさまよって、謎を解いていくというシステムは変わりません。その中で、調べる・行き当たる・乗り移る・コミュニティーから情報を得る――そうした行動を取ることで、自分の目的を見つけ出していくんです。初代『レリクス』のコンセプトとは何かを掘り下げていくと、敵を殺さないことに行き着くんですね。乗り移った者の属するコミュニティーに溶け込んで、そこから得られる情報をもとに謎を解き、道を切り拓いていく。そういう部分を大事にしていきたいですね。ですから、

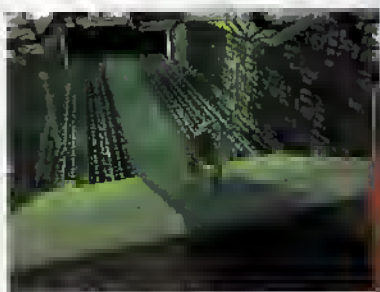
© 2003 BOTHTEC

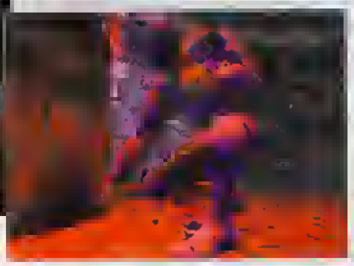
初代作で語りきれなかったストーリーのすべてがあきらかに

初代を知るオールドファン垂涎の要素が、ストーリー部分だ。初代ではエンドロールで語られるに留まっていた部分——浮遊都市での物語までが、新たにゲームとして描かれるのだ。過去の遺産までをくみ上げた"完全版"と言えるだろう。



⬆敵キャラクターとの会話も一新。より克明に世界の謎が解き明かされることに。





⬆➡広大な建物内を探求していくのは初代譲り。やはりアイテム交換はしゃがんで!?

初代作のデザイナーが描く特異なキャラクターたち

『レリクス』独特の雰囲気を作り出すキャラクター群。そのほとんどは、初代のチーフデザイナーである、瀧本和是氏の手によって新たにデザイン画が描かれている。また、これらをもとに3Dモデルが製作されているのだ。



センズ

➡プレイヤーが最初に出会うであろう小型のモンスター。ひとことで言うなら"不気味なウサギ"。



ギガ

⬆甲殻類を思わせる姿をした獰猛なビースト。初代『レリクス』では地下深くでプレイヤーを待ち受けていたが……？

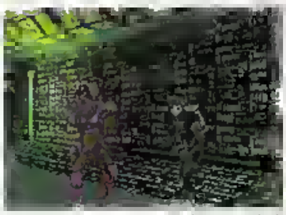


ドラゴン

⬆初代作では最後の敵であったドラゴンも登場。凶悪なデザインがそのまま再現されている。

Xbox Liveに対応 新たなクエストが配信される

Xbox Liveに対応し、新キャラクターや新クエストのダウンロード配信が予定されているのも注目点だ。本編(ディスク)でのメインストーリーに加え、発売と同時に新クエスト2本を配信。その後も、2、3ヵ月ごとの配信を予定しているという。気になる内容は、ゲームに登場するキャラクターのバックボーンなどを描くサブ・シナリオの予定。『レリクス』の世界をより深く知るための、新たな要素となるだろう。

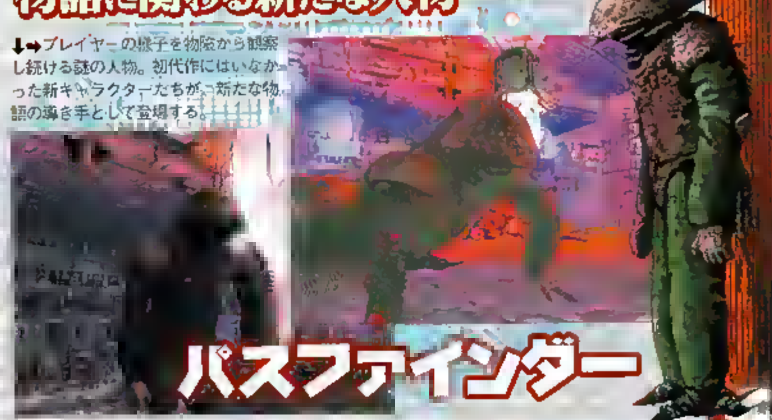




⬆➡サブ・シナリオの内容はまだ未確認だが、主人公とは違った側面から「レリクス」の世界をのぞけるだろう。

物語に関わる新たな人物……

⬇➡プレイヤーの様子を物陰から観察し続ける謎の人物。初代作にはいなかった新キャラクターたちが、新たな物語の導き手として登場する。



パスファインダー

見つからないように隠れるといった行動も重要になります。

——初代『レリクス』というと、謎解きや世界観など多くを語らずといった印象で、難易度も高かったのですが、その点は変更しますか？

鈴木 プレイヤーをある程度誘導する仕掛けは設けます。作り始めた時点では、「初代のままのノリでいいかな？」と思っていたんですが、やはり最近のゲームユーザーのことを鑑みると、投げ出してしまうのでは……と思い直したんですね。せっかく買ってくれたゲームを、そういった形で終わらせてしまうのは申し訳ないですし。だけど、自分で物語を進めたいプレイヤー向けにも、どこを触っても何かしらのリアクションが返ってくる……プレイヤーの探究心をくすぐるようなシステムは入れるつもりです。それと、アクション部分に関しては、爽快感を楽しむというよりは、つねに緊張感が漂うようなモノにする予定です。

——初代作は、当時斬新であったマルチエンディングでしたが、この点は？

鈴木 乗り移ったキャラクターごとにエンディングを設けます。ただ、初代を遊んだプレイヤーはわかると思うんですけど、ほとんどの場合がバッドエンディングなんですよ。これはXbox版でも変わりません。なかには、ユーザーが怒り出しそうなモノも考えてます(笑)。もちろん、トゥルーエンドもありますし、ハッピーエンドも用意しています。ヘルとヘブンといった、初代で明かされなかった謎も解明されます。追加シナリオで、そうしたサブ・キャラの生い立ちを描く予定です。

——それと、Xbox Liveでのシナリオ配信は？

鈴木 そうですね。ソフト本体の発売に合わせて、2本の追加クエストを予定しています。そのあとの配信予定は、ユーザーさんの反響次第……ということにしておいてください(笑)。

——最後に、ユーザーにメッセージを。

鈴木 やっぱり私自身がレトロゲームが好きなこともあって始めたプロジェクトですから。プロジェクトEGGや、昨年発売したPC版『RELICS ANTHOLOGY』やPC版最新作(まだ秘密)などで、布石は打ってきました。ある意味これらがあったうえで、Xbox版のプロジェクトが進められたとも言えるんです。発売はまだ先になりますが、初代を遊んだことのあるファンの方も、初めて知った方も期待していてください。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

生還者ゼロ!?
連日の死者数5万人!?

ようこそ恐怖と ILLBLEED イルブリード



ドリームキャストでカルト的な人気を誇った、ホラーアドベンチャーの移植が決定!! 今回はシステムやキャラを紹介していくぞ！

タイトル	イルブリード		
発売元	クールクール（販売元 セガ）	ジャンル	バーチャルホラーランドアドベンチャー
発売日	発売日未定	価格	価格未定
開発	クールネットエンターテイメント	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢 未定	システム対応
その他			

世界最大のお化け屋敷で命を賭けたサバイバル!!

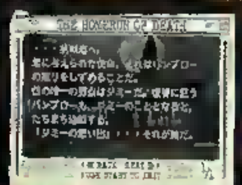


本作の舞台は、イルブリードと呼ばれる超巨大なお化け屋敷。その中のアトラクションに挑戦し、さまざまな謎を解き、クリアーを目指すことになる。ただ、このお化け屋敷、ふつうのお化け屋敷よりも過激。なんとその過激さは、死人が出るほど……。一度入ったら帰ってこれないという命懸けのお化け屋敷から、キミは無事生きて帰れるか？



↑"イルブリード"に行ったきり、帰ってこない友人を捜すため、主人公は死のお化け屋敷へ……。

↓アトラクションごとに設定された条件を達成できないと、クリアーすることはできない。



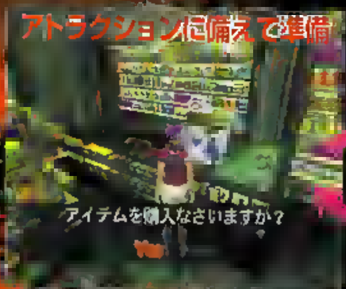
ちょっとした油断が死につながる!?



←イルブリードの目的は、来場者を恐怖のどん底に叩き込むこと。そのため、殺人鬼が襲ってくることも!!

ゲームの流れ

アトラクションに備えて準備



↑アイテムの購入や体の改造、仲間の蘇生など、つぎのアトラクションへ向かうまえに準備！

↓準備できたらアトラクションへ。施設内を探索し、ヒントを参考に謎を解いていく。



アトラクションに挑戦!

アトラクションごとにテーマがある

アトラクションには，息子を殺されて殺人鬼と化した親の復讐劇や人を襲う巨大なミミズなど，それぞれにテーマがある。これに沿って紡ぎ出される物語も，本作のひそかな見どころだ。



←各アトラクションには，ポスターも用意されている。かなりリアル!!

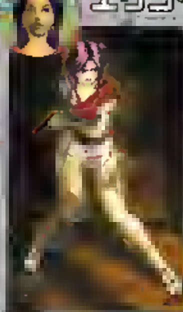
アトラクションに挑むは4人のホラー映画好きな学生

プレイヤーの分身となるのは，高校のホラー映画研究会に所属する4人。それぞれショックに強い，体力があるなど得意な能力が異なるので，ゲームではキャラクターの使い分けも攻略のカギになってきそうだぞ。



↑最初から使えるのはエリコのみ。ほかの仲間は助けないと使えない。

エリコ・クリスティ(18)



ホラー映画研究会部長。両親が移動お化け屋敷を経営しており，さらに1歳のころからホラー映画だけを見せられて育った、筋金入りのホラーマニア。ちょっとやそっとのことでは怖さを感じないとか。

ケヴィン・カーツマン(17)



クラシックホラー映画をこよなく愛す，ナイスガイ。クリストリーファー・リー（有名なドラキュラ俳優）を尊敬している。どんなときでも,ドラキュラを意識してか冷静沈着。ピンチでもクール!!

© SEGA CORPORATION

戦慄のホラーテーマパークへ……



4つの感覚を頼りに死のアトラクションをクリアーせよ!!

各アトラクション内には、来場者を驚かそう(殺そう?)と、あらゆる場所にトラップが仕掛けられている。当然、トラップに引っかかると体力が減ったり、出血することになる。さらにその状態が続けば、最悪の事態に……。そこで注目したいのが、画面上部にある4感センサー。これはそれぞれ視覚/聴覚/嗅覚/六感を表しており、何か危険が潜んでいそうな怪しい場所が近くにあると、反応するようになっている。アトラクションを探索する際は、このセンサーをつねに確認しつつ、周囲を確認しながら進むこと。

画面の見かた

4感センサー
危険を察知するセンサー。トラップが近くにあると反応する。

アドレナリンメーター
後述のホラーモニターを使用するのに必要なアドレナリンの残量。



体力&出血量
体力がなくなるだけでなく、出血量が上がり過ぎてもアウト。

心拍数メーター
心拍数の早さ。上がり過ぎたり、下がり過ぎると死へ直行……。

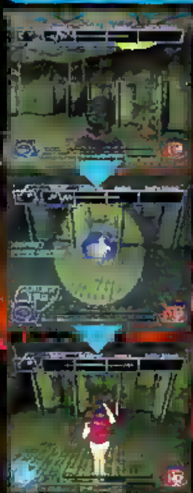
ホラーモニターで怪しいポイントをチェック 危険を回避して進む

死に直結するトラップ群を解除するには、'ホラーモニター"というアイテムが必要となる。怪しい場所をこのアイテムでチェックし、トラップを解除すれば安全に進めるのだ。ただし使う際には、アドレナリンを消費することになる。また、チェックした場所に必ずしもトラップがあるとは限らないので、適当にチェックしているとアドレナリン不足に……。使いどころがポイントだ。



←アドレナリンを温存して進むとトラップが。怪しい場所を全部チェックすると、アドレナリン不足に。ジレンマ!

ホラーモニターの使いかた



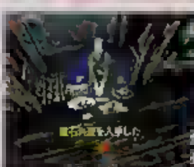
←移動中に4つの感覚が反応し始めたら、ホラーモニターを起動する。

←トラップのありそうな場所が選べるので、怪しそうな場所をチェック。

←チェックした場所がトラップならば回避。アドレナリンが回復する。

落ちているアイテムを活用して突破せよ!!

施設内には、アイテムが落ちていることがある。トラップの中にまぎれており、見つけるのは困難だが、どれも役立つモノばかりだ。



↑アイテムの中には、怪しい料理なんて、不思議なアイテムもあったりする。

アイテムの一例



●ほうたい
止血アイテム。出血がヒドイときに使う。

●ラーメン
体力回復アイテム。何味なのかは不明。

●マシンガン
これさえあれば、どんな敵もイチコロ?

真剣勝負!? おどかすだけでなく襲いかかってくる敵もいる!!

アトラクション内にはトラップ以外に、モンスターや殺人鬼などもおり、それらに遭遇するとバトルとなる。バトルは殺るか殺られるかの真剣勝負。気を抜いたら、あっという間に体力を奪われて地獄行きだ!!



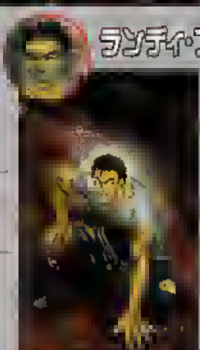
←基本は素手攻撃。武器を手に入れている場合は武器を使って攻撃し、モンスターと戦うことになる。また、ヤバイと思ったら脱出ポイントから逃げ出すことも可能だ。

ちなみにこんな人(?)が敵として登場!



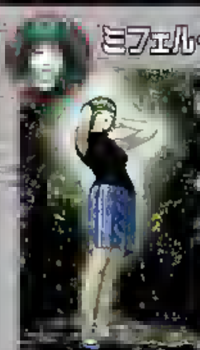
■息子を殺されて……
野球選手に育てるつもりの息子を火事で失い、怒り狂う不気味な男。火炎放射機で襲いかかってくる。

ランディ・フェアバンクス(16)



スプラッターホラーをポップコーンを食べながら見る、典型的アメリカ人ホラーマニア。作品のデキに興味はなく、半裸女性の惨殺シーンさえあれば満足らしい。元ラグビー部で体力には自信アリ!

ミシェル・ウォーターズ(17)



悪霊・死霊モノといったホラー映画が大好きな少女。生まれつき霊感が非常に強く、将来は悪魔払いの職に就こうかと考えている。霊感が強いとのことだが、トラップを発見しやすかったりする?



www.xbox.com/jp/ Microsoft, Microsoft Game Studiosロゴ, Xbox, Xbox Live, Liveロゴ, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。© 2002-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft game studios

メック アサルトを200%楽しみたければ、Xbox Live™しかない。最大8人までのオンラインマルチプレイ&ボイスチャットで、戦況が刻々と変化するリアルな戦場へ。世界中の強豪たちがキミの参戦を待っている!

e=修羅場



5つのゲームタイプ、6つのステージで白熱せよ!

敵を倒しまくる「デスマッチ」、生き残りをかけた「サバイバルマッチ」、ひとりを全員で追いかける「ターゲット」などのゲームモードに、市街地や雪原、コロシアムなどバラエティに富んだステージを組み合わせれば、熱いバトルになること必至!



チームプレイで敵を破壊せよ!

チーム戦で勝利するためには、多種多様な「メック」を上手く組み合わせる必要がある。破壊力はあるが動きの遅い「メック」に、援護として素早く動ける「メック」をつけたり…。味方同士、戦いの前によく話し合うことが勝利への近道だ!



Xbox Live初、一台のXboxでの二人同時プレイを体験せよ!

メック アサルトなら、一台のXboxで二人同時にXbox Live接続可能。友人や家族を戦いに巻き込んで、共に勝利を手にするもよし、敵となって隣同士緊迫した空気を味わうもよし、すべてはキミ次第!



新規コンテンツをいち早くダウンロードせよ!

Xbox Liveでしか手に入らない「メック」に加え、新ステージ、新しいゲームタイプなどのコンテンツが簡単にダウンロード可能。キミがXbox Liveしつづける限り、メック アサルトの世界に終わりはない!

XBOX LIVE

ONLY ON XBOX

遊びは、美学だ。 XBOX

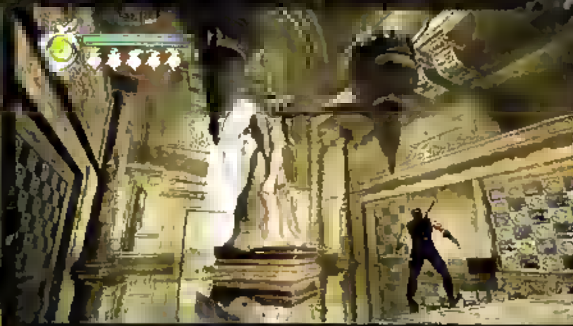


www.xbox.com/jp/
Microsoft, Xbox, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。

コーエーの最新情報はこちら www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000［TVゲーム］／045-561-1100［PCゲーム］
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・営業使用は、許可しておりません。■Dolby、ドルビー及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。


おかげさまで25周年
thanks! 25th
コーエー創立25周年
大ヒットアクションゲーム、ついにXbox™で登場!!
真・三國無双3
SHIN・SANGOKUMUSOU
Xbox™版／6,800円 ●9月4日発売
◆戦場の華! 猛将たちが直接対決する「一騎討ち」
◆キャラ固有の新アクションを追加
◆強力な攻城兵器や、新ユニット「投爆兵」が登場
◆シナリオが多彩に変化! 勢力別の「無双モード」
◆オリジナル武将(男女)を自由に作成可能
◆様々な仕掛けに満ちた、戦場50ステージ
Xbox™版はココが違う!
ドルビーデジタル 5.1ch対応
DOLBY DIGITAL
ハードディスク対応
プログレッシブ出力
Xbox™ × 無双 = さらに深まる爽快アクション!
「真・三國無双2」好評発売中 Xbox™版／6,800円
ドルビーデジタル 5.1ch対応
Produced by ω-Force
株式会社コーエー
www.koei.co.jp
遊びは、美学だ。
XBOX





⬆最強の忍者リュウ・ハヤブサが、ついに動き始めた！　その動き、その映像は想像を遥かに超えるものだった！

忍びの技が、ついに明かされる

NINJA GAIDEN

先日行われたXboxのカンファレンスの舞台で、E3で発表された『NINJA GAIEN』の実機プレイVer.が日本で初お目見え。カンファレンスのお披露目デモから垣間見える『NINJA GAIDEN』のゲーム内容を紹介しよう！

A action

タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	発売日未定（北米2003年冬）	価格	未定
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch	HDTV	
その他			

ハヤブサを待ち受ける驚異の数々

➡地下水路、遺跡の中を突き進むハヤブサの前には、数多くの敵が立ちふさがっている。斬り倒しながら、たどり着いた先に待っていたのは、巨大な竜骨だった……。





⬆リュウ・ハヤブサの弓矢が、敵を貫く！　ハヤブサの攻撃方法は刀だけではなく、カンファレンスデモの中だけでも数多く確認されている。果たしてどれだけの武器、攻撃方法が用意されるのであろうか？

最高峰のアクションを体感せよ！



⬅炎を身にまとい、攻撃体勢に入っているハヤブサ。これはもしや、火遁の術なのか!?　驚きのアクションも多数存在するぞ！

©TECMO, LTD. Team NINJA 2003

ついに動いた！ カンファレンスデモを徹底分析！

2003年7月24日、都内で開催された"Xbox Conference 2003 Summer"にて、『NINJA GAIDEN』の動く姿が日本でお披露目された。今回用意されたのは、さきのE3のために特別開発されたデモンストレーション用ソフト。いままでのようなCG映像ではなく、コントローラーによって実際のゲーム上でハヤブサが動かされたのだ。完成版にはほど遠いらしいが、ハヤブサの動き、美しい映像には期待させるものを感じたぞ。早く完成版が見たいものだ。

カンファレンスでは、テクモの板垣氏がデモプレイを披露。今回はこのカンファレンスでのデモプレイを徹底分析していこう。『NINJA GAIDEN』がどういったゲームになるのか、見えてくるはずだ。マニア垂涎の情報をたっぷりお届けしよう。

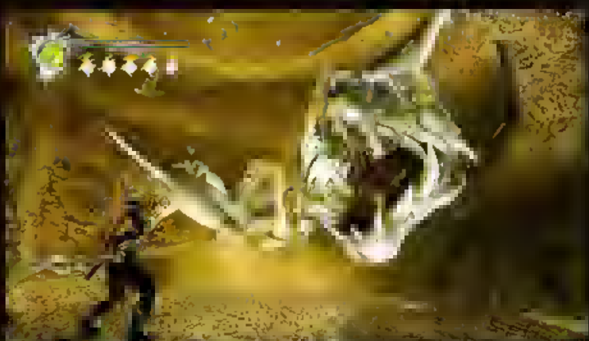
その動きに酔いしれろ!



←開発途中のデモソフトというだけあってプレイ時間は長いものではなかったが、数々のアクションには驚きの連発。見たことすべてを解説するぞ！

ゲームの流れを一挙公開！

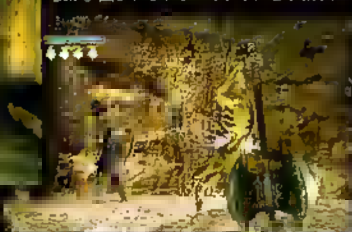
まずは今回のデモプレイの内容を最初から最後まで、完全リプレイ！ 地下水路、遺跡の中を自在に走り抜け、襲いかかってくる敵をバッサバッサと斬り倒す！ さまざまな攻撃、アクション、ギミックを余すところなく紹介しよう。このリプレイを読めば、どういったゲーム展開かが予想できるだろう。



←地下水路から始まり、遺跡を抜けてたどり着いた先には巨大な竜骨が待ち受けていた。ハヤブサはこの強敵にどう立ち向かうのか？



←地下水路では、鋭い爪で襲いかかる敵の姿が。囲まれながらハヤブサはどう戦う!?



➡巨大な斧を振り回して攻撃してくる敵が、遺跡内を徘徊している。一撃が痛そうだぞ。

ハヤブサの攻撃＆アクションを見逃すな

デモプレイの中で、龍剣、ヌンチャク、弓矢、手裏剣など、数々の攻撃方法やアクション、ステージの仕掛けなどを見ることができた。どういった武器があり、どういったアクションが可能なのかを紹介しよう。写真では確認できないが、カンファレンスで確認できたアクションもこっそり解説だ！



←龍剣はただ斬るだけではなく、強烈な衝撃波をともなって攻撃することもできる。ひとつの武器で多くの動きが見られそうだ。



➡メイン武器の龍剣以外にも、ヌンチャクでの攻撃も確認できた。流れるような連続技で敵を粉砕していく、強力な武器だ。



←巨大な火球を撃ち出す火遁の術！ ほかにも通常のアクションやステージの仕掛けなども解説するぞ。

極秘情報満載のインタビューも掲載

すべての映像を見せてもらったところで、プロデューサーである板垣氏にインタビューを敢行！ 今回のデモプレイでは明かされなかったアクションやシステムなど、極秘情報を教えてくれたぞ。まだまだアイデアは満載のようだ。全ページ隅々まで目をとおしたうえで板垣氏の発言にも注目！

➡デモプレイの中に突如出現したXbox本体。今回はお遊び的要素で出したようだが、実際のゲームではどうなるのだろう？





←武器や攻撃方法、アクションはまだまだあるのか？ どんな要素が用意されているのか知りたい！



➡まだまだ開発途中の『NINJA GAIDEN』だが、どういったゲームに仕上がるのか？ なんとしても板垣氏から聞き出したいところだ。

カンファレンスデモを完全リプレイ！

カンファレンスは一部の開発会社、マスコミ、販売店のために開かれたイベントであった。そのため、『NINJA GAIDEN』のデモプレイを見られた人はごくわずか。そこでこのページでは、カンファレンスデモの内容をすべてお伝えしよう！

壁走りから始まり、華麗なアクション、数種類の武器による攻撃、ステージ内の仕掛け……。短いデモプレイの中で、さまざまな要素を見せつけてくれたぞ。本当は動く映像を見てほしかったのだが、それは発売までのお楽しみとしておこう。



⬆ついに動き始めた、リュウ・ハヤブサ。降り立った地下水路の壁を躊躇なく走り始めた！　いきなり驚かされてしまったぞ。

リュウ・ハヤブサついに動く！



⬆襲いかかってくるのは、鋭い爪を武器にした異形の生物。主武器である龍剣による連続攻撃で、敵をつぎつぎと撃破していく！



⬅倒しても倒しても現れる異形の生物たち。ハヤブサは無事地下水路を突破することができるのだろうか!?



⬆跳び上がりながら龍剣で斬りつけると黄色い演出が！　連続攻撃のエフェクトか，それとも異形の生物から流れ出る血液なのか？

紅蓮の炎が敵を焼き尽くす



⬅力を溜め、炎のエフェクトがハヤブサを包み込む。最大まで溜まった直後、巨大な火球が魔物めがけて飛んでいった！　これが必殺の火遁の術だ！

⬇主武器を龍剣からヌンチャクへ変え，見事なコンビネーションで敵を粉砕するハヤブサ！　その威力は龍剣にも引けをとらない。





⬅⬇高速で振り回すヌンチャクの動きは目視不可能。しかし、その流れるような連続技には、魅入ってしまうことだろう。群がる敵を寄せつけない強さだぞ。

変幻自在のヌンチャクで、群がる敵を打ち砕け！

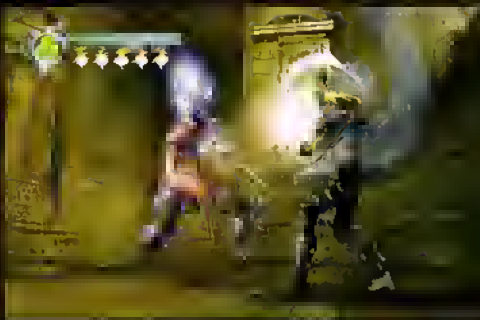


⬆忍者と言えば、やはり手裏剣は必須アイテム。離れた敵に先制の手裏剣攻撃でダメージを与え、それから斬り込むシーンも見られたぞ。

邪魔する者は容赦なく斬る！



⬆龍剣が強烈な閃光を放ち、魔物をまとめて斬り倒す！　龍剣もただ振り回すだけではなく、さまざまな入力方法で攻撃パターンが増えるようだ。



➡再び武器をヌンチャクに持ち替え、魔物との一騎討ち！　強力なヌンチャクの連続技なら、一瞬で決着がつくだろう。ハヤブサに死角なし。

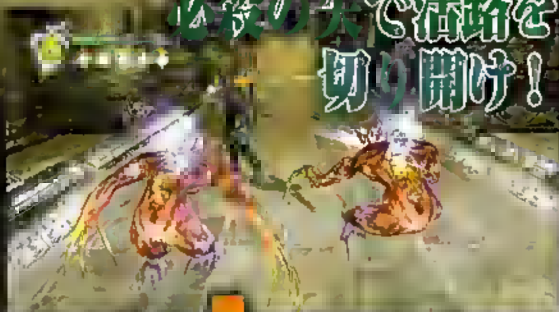
Xbox発見!?



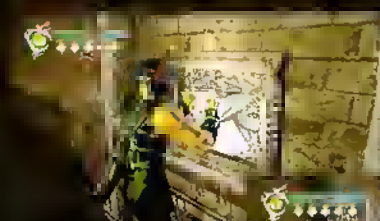
➡遺跡の奥へと進んで行くと、そこには何故かプロトタイプXbox本体が？　あとで必要になるアイテムのようだ。デモソフトのお遊び要素ですね。

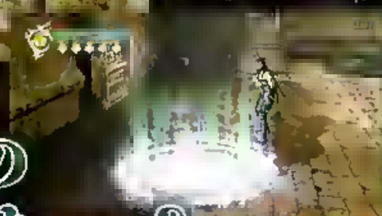


必殺の矢で活路を切り開け！



⬆➡途中で手に入れた新たなる武器は弓矢だった。強力な弓矢で、遠く離れた魔物も倒すことができるのだ。しかし、弓をかまえるハヤブサの姿は新鮮でカッコイイぞ。



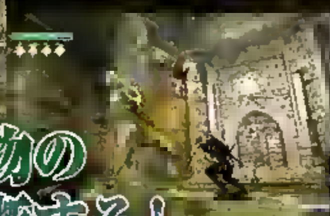


⬅⬇遺跡の壁に、どこか見覚えのあるくぼみを発見。事前に手に入れたプロトタイプXboxをはめ込んでみると、光の文様が浮かび上がった。どうやらつぎのエリアに続くゲートのようだ。



⬅↙⬇遺跡内を進むと、新たな敵が出現。巨大な斧を振り回し攻撃してくる、凶悪な魔物だ。龍剣で斬りさばけ！





龍剣が魔物の四肢を切断する！

巨大竜骨との対決の行方は……？



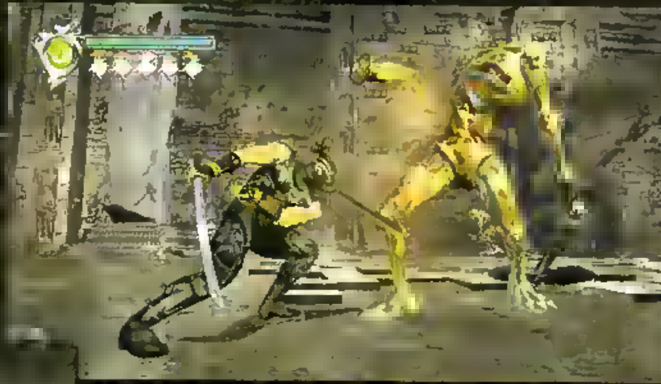
➡遺跡の奥には、巨大竜骨が眠っていた。竜骨はハヤブサに襲いかかってくるが……。残念ながらデモはここまでだった！

武 Weapon

ハヤブサの使用する武器は、原点のタイトルになっている"龍剣"以外にも、いくつか存在している。カンファレンスでは、途中で武器を手に入れて使用していたぞ。武器を使った連続技、特殊技にも注目だ。

龍剣

忍の里に伝わる伝説の宝剣、龍剣はハヤブサの基本的な武器のようだ。その切れ味は抜群で、魔物をつぎつぎと斬り倒していく。連続で斬りつける攻撃やジャンプからの斬りつけ、斬りからの蹴りへの連続技など、そのアクションは豊富だ。



⬆龍剣のひと太刀が、魔物の四肢を切断する！ その威力は一目瞭然であろう。



⬅ジャンプ斬りを成功させたところだろうか？ 魔物の首が見事に跳んでいる！



⬆龍剣での攻撃は、単純にひと太刀だけ浴びせるものではない。連続で斬りつけることも可能のようだ。



⬅連続斬りの中には、蹴りで締めるアクションもある。入力の方法で、攻撃パターンも変化するとのこと。

手裏剣

忍者の代表的な武器として忘れてはならないのが、手裏剣だろう。もちろんハヤブサの基本装備になっているぞ。離れた敵に手裏剣を投げつけ、動きを止めてから斬りかかることもできるようだ。



⬆地上だけでなく、ジャンプしながらの手裏剣も可能。あらゆる場面で活躍しそうだ。

カンファレンスデモから見られる『NINJA GAIDEN』の中身

今回のカン[illegible]ほんの数分間の短い[illegible]であった[illegible]かしながらその内容は[illegible]のプレイで[illegible]は[illegible]んでもらえれ[illegible]わ[illegible]が使用した武器[illegible]襲いかかってきた魔[illegible]つひとつを細かく分析しよ[illegible]全貌が少しずつ見えてくるはずだ。

また、カンファレンスデモプレイでは確認できたが、写真掲載に至らなかった[illegible]が存在[illegible]度[illegible]動かしてみてほしい。[illegible]予備知識は[illegible]あとは[illegible]日を悶々と待ち続けるだ[illegible]



⬆プレイ時間こそ短かったが、その内容の濃さは想像以上だった。写真掲載で[illegible]った多くのアクションも、このページで解説していくぞ。

敵 Enemy

今回のデモプレイで確認できた敵キャラクターは4種類。鋭い爪で襲ってくる魔物と斧を持った魔物。そして最後に待ち受ける巨大な竜骨だ。写真には写っていないが、コウモリらしき飛行タイプの敵も存在している。どの敵もなかなか手強そうな感じだったぞ。



⬅今回のデモプレイのなかでもっとも頻繁に登場した敵が、爪で攻撃してくる魔物だ。頭部は青白い炎で覆われているので、ドーグ重鬼脚と関係があるのかも。



⬆遺跡の奥に潜んでいたのが、斧を振り回すタイプの魔物。動きは鈍いのだが、攻撃範囲と威力は半端ではない。デモプレイでも瀕死に追いやられていた。



➡遺跡の最深部にたどり着くと、突如目覚める竜骨。今回は攻撃してこなかったが、その動きは圧巻だぞ。

ヌンチャク

もうひとつの主武器が、ヌンチャクだ。扱いの難しい武器をハヤブサは華麗に使いこなす。流れるような連続には、目を奪われるだろう。リーチは短いが、自分の周囲に攻撃をくり出すことができるようだ。乱戦時に力を発揮しそうな武器。





↑大きく振りかぶったヌンチャクは、魔物を一撃で吹き飛ばす威力！ 早く使ってみたい武器。



←ハヤブサの扱うヌンチャクは、まさに変幻自在。流れるような攻撃モーションは必見だぞ！

火遁の術

派手なエフェクトとともに火球を発射するのが、火遁の術である。非常に威力が高く、必殺の一撃といった感じだ。しかし使用制限があるようで、使用するたびに左上の炎ゲージが減っていたぞ。



→力を溜めて発射する火球は、まさに必殺の一撃！ デモプレイの中では、敵を一撃で倒していたぞ。



弓

ゲームの途中で手に入れ使用していたのが弓矢だ。見た目は、手裏剣よりも高威力な遠距離武器といった感じか。操作によって主観視点に切り換え、一点を狙い撃ちするようなシーンも確認できた。



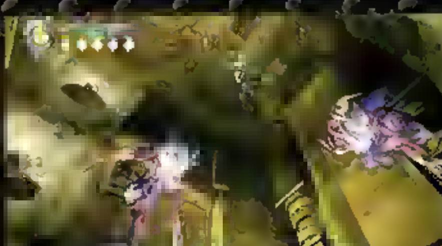
↑遠く離れた敵に狙いを定め、矢を放つハヤブサ！ 敵を近寄らせることなく撃破することも可能。使いどころを考える武器になりそうだ。



↑火遁の術を使用すると、周囲に炎のエフェクトが現れる。ほかにも忍術は用意されているようなので、どういった演出が見られるか楽しみである。

動 Action

デモプレイの中でハヤブサは、「さすが忍者！」と思わせるようなアクションを多数見せてくれた。壁走り、壁を利用しての三角跳び、壁の縁につかまっての移動、木の枝を使った大車輪など、想像以上の動きをしてくれるぞ。



←左右の壁を利用して三角飛びをくり返し、天井近くまで跳び上がる！ デモプレイの中では、敵を踏み台にして跳び上がるアクションも確認できた。



→三角飛びから龍剣を振ることで、特殊なエフェクトを持つ攻撃をくり出すこともできるようだ。



←最初から驚かされたのが、この壁走り。どこの壁であろうと、自在に走り回ることができるようだ。垂直の壁をかけ昇ったりもできるぞ。







←ステージの中には、アイテムを使うことで道が開けるような仕掛けも多いようだ。デモプレイでは、宝箱を開けて武器を入手するシーンなども見られた。

Team NINJAリーダー板垣氏を直撃 『NINJA GAIDEN』のゲーム性とは？

カンファレンスのデモプレイ、そして画面写真から見て取れる情報をすべてお伝えしたわけだが、知りたいことはまだまだある。気になる点をTeam NINJA板垣氏に直撃した！

気になる操作系は？ 武器の種類もチェック！

――実際のプレイを見ましたが、かなりスピード感のある展開でしたね。

板垣　『DOA』シリーズよりスピード感がありますね。今回は格闘ゲームではないので、敵キャラに対して対等のスピードじゃなくていいんですよ。その点で技を考える際、幅が広がりますね。刀や手裏剣といった武器も使えるのでなおさらです。

――画面写真から、龍剣、ヌンチャク、手裏剣、弓矢があるのはわかりましたが、種類はもっと増える？

板垣　まだまだたくさんありますよ。今回公開したのはRPGで言えば、旅立ちの際の装備くらいだと思ってもらってかまいません。メイン武器には、ハンマーやフレイルといったいろんなバリエーションを考えています。なぜか木刀とかも案には出ていたりして（笑）。ただ龍剣に関しては、メインの武器ですから、どんどん技を覚えていくという形になっています。

僕らは格闘ゲームをずっと作ってきたチームだから、同じ技ばかり出るというのが嫌なんですよ。やっぱりバリエーションが欲しい。だから現状では攻撃ボタンが3つになっています。メイン武器がふたつ、サブ武器がひとつですね。メイン武器のふたつのボタンで、速さを重視した動きと、ダメージを重視した動きを使い分けます。ふたつのボタンでいろいろなコンビネーションをくり出せるんです。

――格闘ゲームでいうコマンドがいろいろ用意されていると？

板垣　そうです。でも僕らがこのゲームで目指しているのは、ボタンを押すことでさまざまな技が出るという、もっと単純な楽しさです。

サブ武器に関して言うと、手裏剣はもともと持っている武器として登場します。それプラス忍者が持ってしかるべき武器を用意します。でもハヤブサは鉄砲が嫌いな男なので、その方面の飛び道具はないですけど。

――手裏剣の弾数制限などは？

板垣　僕はどっちでもいいと思ってます。若い子たちがいい感じに決めるんじゃないでしょうか？　みんな悩みながら作っているので、いいものができ上がると思いますよ。

――龍剣の場合、技を覚えていくということですが、成長要素もある？

板垣　ハヤブサが一人前になるまでの話ですからね。飯綱落としも当然ありますよ。蹴り技もあります。

――そのほかのボタン構成はどうなっているんですか？

板垣　もうひとつのボタンでジャンプ、忍法は同時押しです。今回の画面写真でいうと、火遁の術ですね。画面左上のゲージ下のアイコンが忍法の種類を表しています。あれは、今回のストーリーがヴィゴルという場所が舞台なので、ヴィゴル語なんですよ。E3バージョンでは冗談でヴィゴル語でXboxの"X"と書いといたのですが、製品版では変わります。

――今回は火遁の術の公開ですが、まだまだ術数は出てきそうですね。

板垣　忍法は非常に重要な要素だと考えています。無邪気な忍法をいろいろ入れたいですね。

――今回、アナログボタンの強弱の押し分けはありますか？

板垣　いまのところはありません。今回、操作システム設計を僕とは別の若い子がやっているので。僕だったら入れたかもしれないけどね。

画面写真から見て取れる疑問点に直撃！

――今回紹介分は、地下水道と遺跡ステージですが、ステージのバリエーションは豊富そうですね。

板垣　ステージはいろいろ用意してますよ。1ステージが本当に広いし、真の意味での3Dだから行けるところが多い。だから迷っちゃう人も出てくるかもしれないですね。3D空間を活かすために、壁まわりのトリックが多くなるかな？　という印象です。

――プレイを見ると、読み込み時間を感じさせないですね。

板垣　それがXboxの持つ性能ですね。今回もハードディスクを活かして、読み込み時間を気にすることなく、気持ちよくプレイできますよ。

――画面写真の中にボスキャラ的な敵が出てきましたが。

板垣　ボスはけっこうな数を用意しています。でも、じゃあステージごとにボスがいて、それを倒さないとクリアーできない面ばかりになるかというと、現状不確定です。これから各ステージを組み上げて、どうしたらベストか、判断したいです。

――前回紹介したムービーには、あやねが登場していましたが、あやねでもプレイできるんですか？

板垣　今回あやねを動かすことはできません。なぜなら僕らがいま作っているのは『NINJA GAIDEN』であって、『DOA』シリーズではないですから。もしあやねを動かすことができたら、それは"DOAアクションゲーム"になってしまう。いつかはそういうゲームを作ってもいいかもしれない。でも今回は純粋に新しいシリーズを作るのが僕らのメインテーマですからね。ハヤブサだけでも、十分満足してもらえると思いますよ。

――E3の際は、『DOAO』と『NINJA GAIDEN』では『DOAO』のほうがさきというニュアンスの発表でしたが、それは変わっていないんですか？

板垣　『NINJA GAIDEN』のほうがさきのリリースとなります。僕の中で、XboxにTeam NINJAのアクションゲームが必要だと考えたんですよ。格闘ゲームは『DOA3』がありますし。『DOA』ファンの方には申し訳ないですが、しばしお待ちください。

――Xbox Live対応と発表されていますが、どのような内容ですか？

板垣　そこはもうちょっとお待ちください。これまでにない非常におもしろいものになるので期待してください。

――現在（2003年7月30日）の完成度はどれくらいですか？

板垣　いまようやく素材が全部できて、それぞれをブラッシュアップしつつ、全体を組み立てている段階です。完成度で言うと50パーセントといったところかな。いまようやく納得の"な"の字くらいの出来ですね。ハヤブサの動きがいいから斬っているだけでもおもしろい。ただやはり敵のAIが重要なんで、これから敵の動きをつめていくつもりです。



板垣伴信
Tomonobu Itagaki

テクモ株式会社　執行役員
Team NINJAリーダー

もはやおなじみ、"Xboxの顔"と言えばこの人以外ありえないだろう。Xboxで『DOA3』『DOAX』を開発。今後も本作、『DOAO』、『Code:Cronus』が控えている。

Team NINJAのアクションがいまのXboxに必要だと思う。

今年は海へ、何回行った？

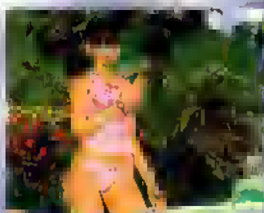
思った以上に暑くならなかった、今年の夏。海で泳ぐことはあきらめて、家でビーチバレーやるしかないね。そう、そこには永遠の常夏、ザック島が待っているんだから。

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	8ブロック〜	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch HDTV	その他	

夏は終わるが水着チェックは続くのだ

夏は終わるが、常夏のザック島には無関係。水着チェックはまだまだ続く予定。さて、ハガキは集まってはいるが、どうもコーディネイトに偏りが感じられる。ビビットコーディネイト多すぎです（笑）。カワイイから選びたくなるんだけどね。



←ビビットは人気ある水着であることが判明した。

オリジナルコーディネイト大募集

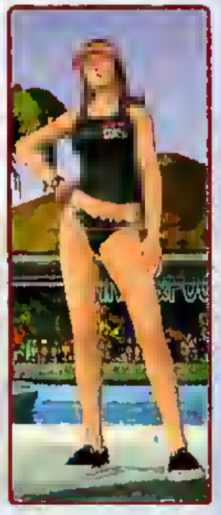
このコーナーでは，オリジナルコーディネイトを大募集！　キャラクター，水着，アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して，129ページのあて先，「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。

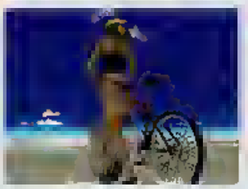


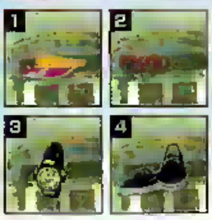
←センスが光る，個性的なコーディネイトを求む！

ヒトミ

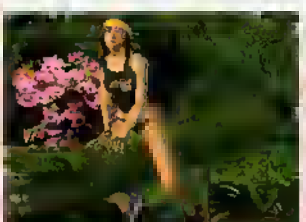


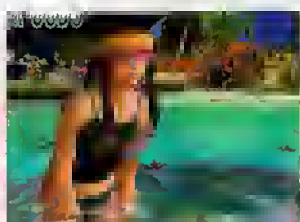




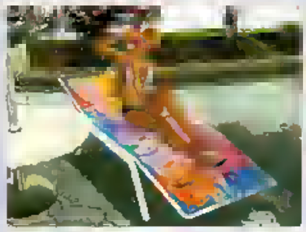


今回はヒトミちゃんのイメージとはちょっと離れた，黒の水着でコーディネイト。かわいらしさを残すために，タンキニのホーク（レイファン/125000Z）を着せてみた。スパロー（レイファン/125000Z）と最後まで悩んで、ホークに決定した。❶ピンクのサンバイザー/4500Z❷ピンクのサングラス/4000Z❸黒いデジタルウォッチ/20000Z❹赤いスニーカー/20000Z



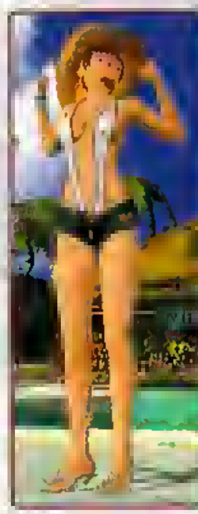


かすみ

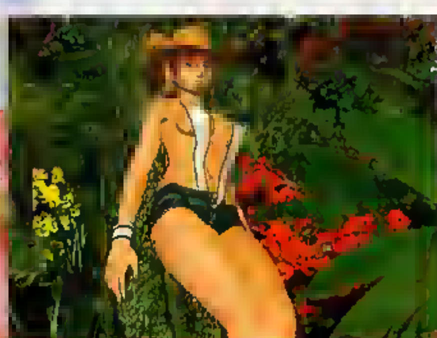








今回かすみちゃんをコーディネイトしてくれたのは，北海道の小長谷くん。コンセプトは「かわいらしさとセクシーさの調和」とのこと。ティアマト（リサ/375000Z）とウェスタンストローハットの組み合わせがいい感じ。渡すのが難しいけどね。❶ウェスタンストローハット/7500Z❷パープルのサングラス/4000Z❸白いリストバンド/1500Z❹白いハイヒール/15000Z





©TECMO,LTD. Team NINJA 2003

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第14回

『DOA』キャラの謎を解く その4 Team NINJAの忍者論とは？

『DOA』にはさまざまなタイプの忍者が登場する。今回は『忍者龍剣伝』からの深い歴史を持つリュウ・ハヤブサとかすみの兄、ハヤテのお話、さらにはTeam NINJAの忍者論を直撃。

キャラクターの秘密をひもとくシリーズも第4回目。今回はハヤブサとハヤテを特集しよう。『忍者龍剣伝』、『DOA』シリーズ、さらには『NINJA GAIDEN』とさまざまなゲームで活躍するハヤブサだが、どのような過程で生まれてきたのか？ また、謎に包まれたハヤテのストーリーとは？ Team NINJAリーダー板垣氏にお話を伺ってきた。



←霧幻天神流忍術と隼流忍術のつながりは非常に深いようだ。『DOA2』『DOA3』では、両流派の関係がストーリーモードに組み込まれている。

ハヤブサ誕生秘話 新しいリュウ・ハヤブサを目指して

――今回はハヤブサとハヤテ、そしてTeam NINJAの忍者論をお願いします。

板垣　リュウ・ハヤブサは最初、カムイという名前で作っていました。僕自身『忍者龍剣伝』はほとんど知らなかったから、リュウ・ハヤブサとして登場させようとは思っていなかったんですよ。でもスタッフの「せっかくだから入れてはどうか」という提案を受けて、『忍者龍剣伝』を開発した柿原（現・テクモ代表取締役会長）にオーケーをもらって登場させました。

当然ハヤブサがどんなキャラかもわからないので、アーケード版『忍者龍剣伝』を会社の倉庫から引っ張り出してきてプレイしました（笑）。でも、特殊コンパネのゲームだったから組み立てるのが大変で……。首切り投げを見るのにえらい苦労をしました。

――首切り投げがあるものの、まったく新しいハヤブサ像ですね。

板垣　ハヤブサとしてデビューさせることが決まったあと、当時の開発部長の中村（現・テクモ代表取締役社長）が、壁を使ったアクションや体操的な動きを入れてとリクエストしてきました。ぶら下がって回転させてくれとか（笑）。ただ格闘ゲームとしてそれはできなかったので、首切り投げを入れてハヤブサのイメージを出しました。

僕がリュウ・ハヤブサの技の中で思い出深いのは飯綱落としですね。あれをどうしてもやりたかったんですよ。もちろん飯綱落としは白土三平先生の『カムイ外伝』がオリジナルですから、ちゃんと許可をいただいて組み込みました。『DOA1』の中でいちばん好きで、かっこいいと思う技です。

――『DOA1』当時、ハヤブサは何系統のキャラだったんでしょうか？

板垣　『DOA1』では投げキャラのみ3連投げを持ってるんです。打撃キャラの特典は4連打で、ホールドキャラは3連OH（オフェンシブホールド）。そのほかにも系統ごとに細かなレギュレーションがあって、それに沿って各キャラは成り立っています。ハヤブサは投げキャラの忍者として最初から決まっていたんですよ。でもティナのように簡単に3連投げが思いつかなかった。そこで飯綱落としを3連投げにして、そのパズルを解いたわけです。ハヤブサが投げキャラだといわれてピンとくる人も少ないと思いますが。

『DOA2』から打撃を拡充したものの、ハヤブサに似合う打撃技っていうのはデザインが難しくて、手刀ばかりになってしまったような。逆立ちし始めたときも僕自身どうかと思いましたが（笑）。おもしろいからいいのかな？

ハヤテがクローン？ 謎多きストーリーに直撃

――ハヤテは『DOA1』で名前だけ出ていましたね。『DOA2』でアインとして登場したのは必然だった？

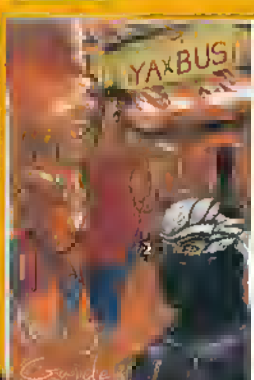
板垣　そういう義務感はなかったですね。出したいという単純な欲求ですよ。ストーリーに登場済みだったので出しやすかったし、『DOA2』でメジャーな格闘技である空手を入れるにあたってちょうどいいキャラでしたから。アイン、そしてヒトミはどちらも空手キャラですが、双方使いやすいキャラに仕上がって満足しています。

――かすみとまた違った、力強いイメージの霧幻天神流ですね。

板垣　ハヤテはカッコイイ技を持っているんですよ。波動砲（2003年E3デモに収録された演出）なんてとくにそうですね。僕の心の中ではあれが裂空迅風殺なんですけど、ゲーム中に入れちゃうとまずいんですよ。あやねちゃんの波動砲（『DOA2』のかすみ戦後の条件つき演出）もそうなんだけど、あのへんの技を入れちゃうと『DOA』じゃなくなっちゃう。今度の『DOAO』でも裂空迅風殺を描くんですけど、ああいうイメージを想像してください。

From Readers Illust FREAKS

今回のイラストフリークスは『NINJA GAIDEN』特集です。Team NINJA公認『DOAO』の新コスチュームも募集中なのでヨロシク！



燃え上がるマイ・ショップに驚くハヤブサさん。こういうときは女の子のほうが強いのかな。

●愛知県　やまお



●東京都　三橋はつみ

頭なき破壊者、ドーク亜鬼卿ですね。CGならメール投稿もオーケーですよ。



●大阪府　MAZU

魅力的なキャラが勢揃い。今回あやねは動かせないとのこと。悲しい……。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

――ハヤテは謎が多いキャラですね。「1」で雷道に襲われ瀕死の状態になっているのに、「2」ではイプシロン計画が失敗してドイツの森に捨てられていたという設定です。里にいるはずのハヤテはいつさらわれたんですか？
板垣　霧幻天神流の治癒術では再起不能でも、DOATECの技術をもってすれば違うかもしれないし、またクローン技術が実現されているとしたら、そもそも里にいるハヤテが本物なのかもわからないじゃないですか。いろんな可能性がありますよね。どちらも推論でしかないですけど。現状で僕が言えるのは、ハヤテは捕らえられて、人体強化計画が失敗してうち捨てられたという事実だけです。
――謎は謎のままですね（笑）。
板垣　でもみんなはα計画のその後のほうが気になるんじゃないかな。イプシロン計画は失敗として終わったけど、αのほうは「DOA3」のDOATEC香港支局地下を見てもらえばわかるでしょうが、まだ継続中ですから。

忍者キャラゆえの苦悩 それぞれの個性づけの方向性

――忍者って、ほかの格闘技と違って実態が明らかにされていないだけに技作りも大変そうですね。
板垣　どうしても手裏剣や忍術といった特殊攻撃を入れたくなるんですよ。「DOA++」のころ、アリカさんが「ファイティングレイヤー」という格闘ゲームを出していて、そこに出てきた忍者キャラがそういった特殊攻撃をくり出していて、かっこよかったですね。でも「DOA」シリーズにはさすがに消えたり飛んだりといった特殊ルールを入れられないだけに非常にガマンしてました。そのあたりのストレスはかなりのもので、「DOA3」の幻羅はやりすぎたと少し反省しています（笑）。ラスボスくらいいいじゃん、と思ったんですが。
――これだけ忍者が多いと、それぞれの技の個性づけは大変そう。
板垣　かすみやあやねはこれまでの技を見てもらえればわかると思いますが、かなり動きに個性づけがなされているので、技がイメージしやすいですね。ハヤテはかすみと同じ霧幻天神流天神門というベースがあるから、技の方向性は決まっています。いつも困るのはハヤブサ。ヤツを引き立てるためにつねに悩んできた気がします。悩んだ末に体操のお兄さんさながらの倒立からの技とか妙な技が増えていってますが（笑）。最初に飯綱落としを作ってしまったせいで、それ以上にインパクトがあって、かつ対戦時に公平な技というのはなかなか思いつかないです。
　やはり対戦ゲームですからさまざまな制約がある中、いちばん個性を演出しやすいのが投げやホールドのモーションです。速い打撃の中では個性づけが難しい部分もあるので、たっぷり時間を使えるホールドや投げといった技で、プレイヤーのみんなに、それぞれの個性を感じてほしいです。
――さすがに次回作でも、これ以上忍者キャラは出てこなさそうですね。
板垣　そうですね。プロレスはもうひとキャラいてもいいかな？とも思ってますけど。もしつぎに出してほしい格闘スタイルがあったら、このコーナーまで送ってもらえるとありがたいです。ただし相撲以外でお願いします。どうしても世界観にあいそうにないから（笑）。
（2003年7月30日収録）

DOA CHARACTER HISTORY
#04 HAYABUSA & HAYATE

ハヤブサとハヤテは親友であり、ライバルでもあった。もちろんハヤテが襲撃を受け半死半生の身になったことをハヤブサは知っていたが、恋人アイリーンと静かな日々を過ごす彼は安穏を選んだ。もちろん他流派の事件だけに、口を挟めることでもなかったのだろうが……。しかし親友の妹までもが、その渦に巻き込まれることは耐え難かった。"かすみを死なせない"。それがハヤテとの約束だったからだ。ハヤブサは、親友の妹を守るため、世界を襲う邪悪を滅するため、三度死地とも言えるDOA大会に参加することになった。
　裂空迅風殺。霧幻天神流一子相伝の奥義はハヤテに継承された。かつてその技を受け継ぐはずの男がいた。雷道である。一度技を受けただけで、その技を己のものにできるほどの実力である。ハヤテを襲い、裂空迅風殺を受けることに成功した雷道は、裂空迅風殺をハヤテに放ち半死半生に追い込んだ。ところは変わってDOATECの研究所。里で療養しているはずのハヤテは、人体超人化計画のモルモットとなっていたが、その計画の失敗後、ドイツの深奥にうち捨てられた。自分の記憶を取り戻すため、そして記憶を取り戻した彼は、使命のための闘いを始めた。





つっちーの夏休み

某雑誌で「グラビアアイドルになりたい」と冗談で言ってみたら本当に掲載されてしまいクレーム殺到中のつっちーです。ってなわけで反省の旅に出かけるため（と、いうことにして）夏休みなるものを取ってしまいました～～♪（←反省の色ナシ）ちなみにゲーム業界の場合も、会社全体が一斉にお休みだったり、交替で好きなときにお休みしたりと会社によってまちまちのようです。さらに、開発部署に至っては本当にバラバラです。プロジェクトがさほど忙しくなければ休めるし、忙しければあきらめの夏……。これは会社によっても違うのかもしれませんが。でも、9月には年に一度の"東京ゲームショウ"が開催されるので、だいたいみ～んな忙しいんですよねぇ……。きっと（かなり他人事!?）。
　今年のゲームショウ、もちろんTeam NINJAのタイトルも出展予定です。何が出るかは来てみてのお楽しみ！　そうそう、皆さん！　今月の「NINJA GAIDEN」のインタビュー記事、もう読んでいただけました？　ナント、「「NINJA GAIDEN」のほうがさきのリリースとなります」ですって～！　って、なんでお前がびっくりしてるんだ！って感じですが。皆さん、ショウではテクモブースに来てくださいね♪　お待ちしてマース。

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問
- DOA0新コスチュームイラスト

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

迫りし鬼の群れを討つは、晴明とそれを守護せし者



火金水木を司りし その者たちの名は

前作のライコウに代わり、安倍晴明を主人公に迎えた「百鬼討伐絵巻」。今回は晴明に力を貸し、ともに戦う四天王の存在が判明。人知を超えた能力を持つ、その4人の武将たちについて詳細報告していこう！





タイトル	オトギ－ヒャッキトウバツエマキ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクション
発売日	今冬発売予定	価格	未定
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：竹内将典
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	未定		

© 2002-2003 FromSoftware, Inc All rights reserved. ※画面は開発中のものです。

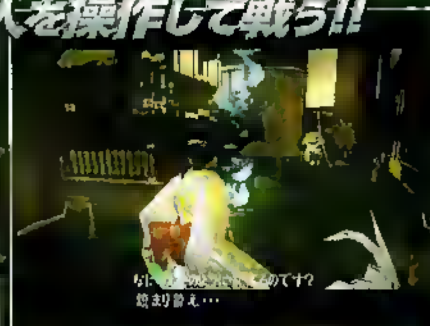


安倍晴明とともに戦う四天王がプレイキャラとして選択可能!!

前号ではシリーズのプロデューサー、竹内将典氏のインタビューをお伝えし、今作のイメージとして"土蜘蛛退治"のイラストを紹介した。この"土蜘蛛退治"とは源頼光とその家臣である頼光四天王（坂田公時、渡辺綱、碓井貞光，卜部李武）が活躍するエピソードだが、その頼光四天王をモチーフとした4人のキャラが、晴明に従う四天王として登場することが判明した。しかも、彼らはプレイキャラとして使用することが可能。ストーリー上でもどう絡んでくるか楽しみだ。

晴明に加え、坂田公時、渡辺綱、碓井貞光、卜部季武の5人を操作して戦う!!





↑➡四天王の中には人の姿をしていない者もいる。晴明とともにストーリーへの関わりも気になるところ。

キャラの選択は前作の武器装備変更に相当？

前作では各ステージのあいだに店で武器などを購入し、つぎのステージの特徴に合わせて装備を変えていくのがプレイスタイルだったが，今作では晴明の武器は扇のみらしく，装備変更のシステムについて不明だった。だが，今回四天王の存在が明らかになったことで，そのあたりについても予想できそうだ。四天王たちはそれぞれ武器も操作の特性も異なっている。つまり，装備変更に相当するシステムが，彼らの使い分けになってくるのではないだろうか？　5人のキャラの使い分けが，クリアーのカギになる可能性が高そうだ。

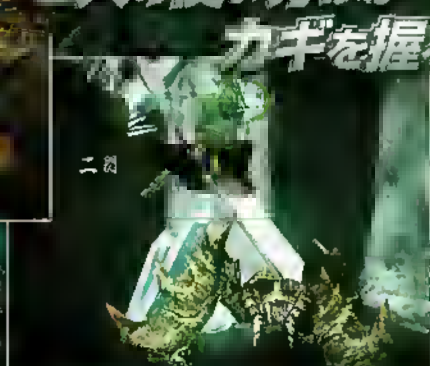


⬅前作では店などで主人公の新たな武器を手に入れ，装備を変更していくのがステージクリアーのポイントだった。

武器の異なる5人の使い分けがカギを握る!



↑四天王たちの武器は，鉞，薙刀，鎌など，すべて異なっている。当然，それらの威力や攻撃範囲などにも違いが生じてくる。



➡武器や特性の違いによって，得意なステージが存在するはず。そういった場面でキャラを変更していくことがひとつの戦略になるだろう。



↑なかには武器攻撃よりも，巫術攻撃が得意な四天王も存在している。

巨大な鉞を振るう朝廷反乱軍の猛者

火の四天王 坂田公時（さかたのきんとき）

かつて朝廷軍を大いに苦しめた反乱軍の戦士。みずからも持て余すほどの暴力は相手の脅威となったが、ついに晴明に敗れて捕らえられる。その折に晴明によって進むべき道を定められ、以後は罪を償うため，火（か）の四天王として妖鬼討伐の任を負うように。屈強な体にふさわしく巨大な鉞（まさかり）を武器とし、それを振るうさまは悪鬼のごとし。だが、隠された素顔は意外に幼い。



←巨体と凄まじい戦いっぷりとは裏腹に，番傘からのぞく素顔は，まるで赤子のように幼い。



↑人の胴の何倍もあろうかと思われる刃をつけた巨大な鉞を、軽々と持つ豪力の持ち主だ。



➡岩のような巨軀からくり出される鉞の一撃は、触れたものすべてを灰燼と化すほどの破壊力！

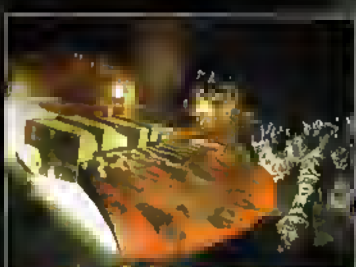


一撃に秘めた破壊力が魅力のパワーキャラ

プレイキャラとしての公時は，鉞による攻撃力の高さが最大の利点となりそうだ。ほかにもHPが高いため打たれ強いのも頼もしい。移動速度が遅かったり，攻撃モーションが遅いという欠点もあるが、逆に何も考えず、破壊力のある鉞をガンガン振り回していく豪快な戦術を楽しみたい。

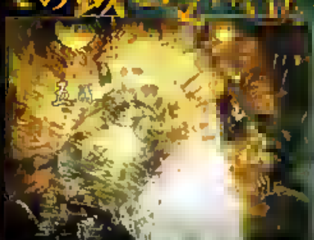
戦闘能力特性

- 攻撃力が高い
- HPが多い
- 移動速度が遅い
- ジャンプ力が低い
- 巫力が少ない
- 攻撃モーションが遅い（隙が大きい）



←柄が長いため攻撃範囲もありそう。囲まれてもひと振りで脱出できそうだ。

その鉞を受け立つ者なし！



↑痛烈な一撃で火花が飛び散る。[illegible]の持つ破壊の美しさを堪能できる瞬間だ！



←巨大なオブジェも瞬く間に粉々になる。公時ならその爽快感も格別だろう。

[illegible]る坂田公時とは？

坂田公時（金時）は足柄山の金太郎が成長した姿として有名だが，幼名の金太郎という名は後世になってついたもので，もともとは"土蜘蛛退治"の話に登場する怪童丸というのがさきらしい。歌舞伎の『土蜘蛛』では怪童丸は山姥の子として頼光の命を狙うが，頼光の武勇の前に倒れることとなる。その際に我が子をかばう山姥の心に感じ，家来のひとりに加えるという演目がある。

獣に身をやつして復讐を誓う剣豪

金（きん）の四天王 渡辺綱（わたなべのつな）





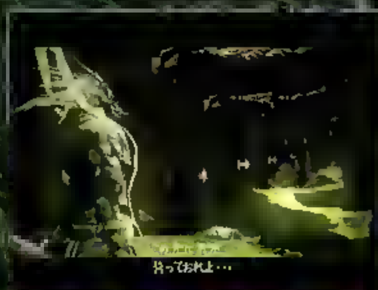
➡二刀剣を自在に操る綱。もともとの技術に加えて獣の体が持つ野生の勘により、その剣術は神がかり的なものに。

土蜘蛛の手によって一族を根絶やしにされた恨みを持ち、その復讐を果たす力を得るために晴明の秘術によってその身を獣にやつす。人の姿であったときからすでに類まれな剣術の持ち主であったが、獣と化したことで、その豪剣はもはや神域にまで達し、みずからも律しきれぬほどの強大な力を秘めることとなる。武器として使用する二刀剣、および長刀（薙刀）は間合が広く、す速くくり出されるため、斬りつけられた敵は守りを固める暇もなく倒れると言われる。



史実上に見る渡辺綱とは？

平安中期の武将とされ"土蜘蛛退治"や"大江山の鬼退治"といったエピソードに登場。出典は『大江山絵詞』『御伽草子・酒呑童子』などに見られるほか、『羅生門の鬼』では酒呑童子の家来である茨木童子の腕を斬り落としたことで有名。頼光四天王として物語で活躍する頻度は高いが、坂田公時と同様に実在したかどうかは定かではない。



⬅土蜘蛛を人一倍恨む綱はストーリーでも重要な存在になりそうだ。

広い攻撃範囲を持つバランス型で扱いやすい

画面写真では二刀剣と薙刀を操る姿が確認できる。もしかすると二刀剣を合体させることで薙刀となり、使い分けができるのかもしれない。いずれにしても攻撃範囲が広いのが最大の特徴。攻撃力やす速さは可もなく不可もなくといったところだが、使い勝手のいいキャラになることは間違いなさそうだ。また、状態変化耐性が強いことや、敵にガードされにくいというところも魅力。

戦闘能力特性
- 攻撃範囲が広い
- 状態変化耐性が強い
- 敵のガード確率減少が大きい



⬅薙刀の長さがわかるアングル。両端の刃の切っ先が届く範囲が綱の間合となる。

薙刀の間合い、およそ十尺



⬆薙刀は綱の身の丈をはるかに越える長さ。縦でも横でも、振り回せば広範囲をカバーできる。



➡ひと払えば周囲の敵を瞬時に切り裂ける。剣風が側面から背面まで届いているのがわかる。

魂を統べる力に秀でた悲運の男子

水（すい）の四天王 碓井貞光（うすいさだみつ）



生まれながらにして魂を統べるという特異な業（わざ）に恵まれたものの、その天賦の才能を律するすべを持っていなかったため、災いを生む鬼子として疎まれ、晴明に引き取られることとなる。晴明のもとで水（すい）の四天王となった貞光は、闇の力を司る巨大な鎌と式神である鴉（カラス）を使役し、疾風のごときす速さで妖鬼をせん滅する戦士として成長する。



⬆少年と呼べる年齢の貞光だが中性的な妖艶さを漂わせる。

戦闘能力特性

- ●移動速度が速い
- ●攻撃力が低い
- ●攻撃モーションが速い（隙が小さい）



➡この世の者でない魂を従える力を持つ貞光は、妖鬼討伐のために生まれてきたかのような存在だ。

攻撃モーションの速さはコンボ倍増のカギに！

貞光の特徴は移動、攻撃などにおける動きの速さにある。一撃の攻撃力は低いものの、そのぶん、手数で圧倒していくタイプと言えるだろう。一部の画面写真に見られる"～閃"の表示は連続攻撃となるコンボを決めた回数を表しているが、攻撃モーションの速い貞光なら、このコンボを稼ぐのにうってつけのキャラになりそうだ。



➡綱ほどではないにしろ攻撃範囲は広そう。

史実上に見る碓井貞光とは？

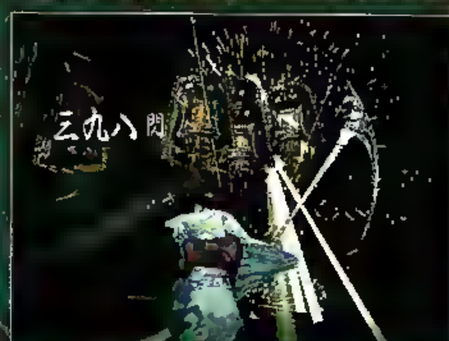
頼光四天王として名をつらねる人物だが、個人的な資料は少ない。碓永峠に生まれ、幼名を荒太郎という怪力の持ち主という説があるが、坂田公時と設定が非常に似ており、真偽のほどは定かではない。また、伝説のひとつとしては岐阜県揖斐川町の"重ね石"があり、桂の庄園を賜った貞光が先祖伝来の宝物を埋め、その上に大石を重ねたとされている。



⬆す速い動きで敵を翻弄。死神に舞って斬りつけるといった感じだ。

大鎌を持て舞い踊る様、死神のごとし……





⬅ひと振りが速く、隙が小さいのが貞光の強み。怒とうの連続攻撃で敵をねじ伏せるのだ。

⬆貞光の攻撃スピードならコンボ数を稼ぐのもたやすいはず。398コンボはダテじゃない!?

神木の叡智を飲み込みし貪欲なる術者

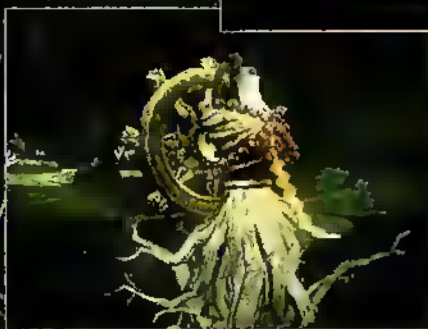
木の四天王 卜部季武（うらべ すえたけ）

年輪を重ねた神木と[illegible]ことによって、神木の持つ叡智を[illegible]すべての力を体内に取り込[illegible]うとする神木の意志を留めるため、晴明に[illegible]腕に封印を施される。人の姿を残す場[illegible]どなくなったものの、地面を浮遊しつつ背中に背負った輪宝（りんぽう）を自在に操って妖鬼を討つ。また、あまたの巫術（ふじゅつ）を駆使する術者でもある。

戦闘能力特性

- 巫術攻撃が強い
- 巫力が多い
- 装備可能な巫術が多い
- 攻撃力が低い
- 移動速度が遅い





➡⬇下半身は老木だが、浮遊して移動する季武。人間の部分は頭と胴体しかなく、その姿は四天王の中でもとくに異様。背中の輪宝とともに数々の巫術が武器となる。



⬅いわゆる魔法攻撃に相当するのが巫術。季武はそのスペシャリスト。

輪宝と巫術の多さで遠距離攻撃を得意とする

季武の武器は背中の輪宝。詳細は不明だが、おそらくブーメランのように戻ってくるタイプで、押すボタンによって軌跡が変化するものと思われる。また、季武は巫術が強力で、威力はもちろん扱える種類が多い。輪宝とともに巫術を主体とした遠距離攻撃が戦闘スタイルになるだろう。



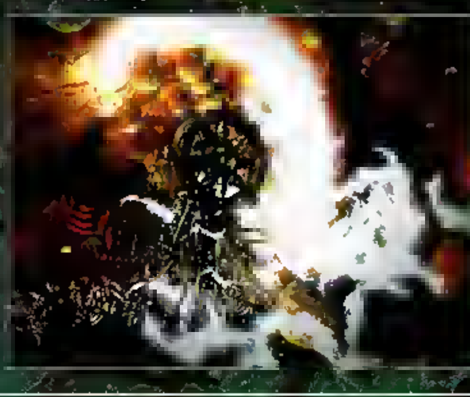
⬅季武を軸にひと回りするような動きを見せる輪宝。その使い勝手は？



⬆輪宝は攻撃力は低いが遠近をカバーできそうな武器。使い方によってはコンボも稼げる可能性も。



➡⬇前作と同様に巫術も重要な攻撃手段。季武ならそのバリエーションと破壊力にも期待できる。





彼の者の技、すなわち人ならざる者の力なり

史実上に見る卜部季武とは？

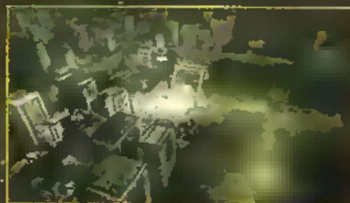
碓井貞光と同様に個人的な資料の少ない人物。唯一、『今昔物語集』の"産女"という話に平季武の名で登場する。産女とは川辺に出没しては道行く人に赤ん坊を抱かせようとする幽霊。美濃の国のとある川辺に赴いた季武は産女と遭遇するも、恐れることなく川を渡って肝の据わったところを証明する。

鉄騎大戦

Xboxユーザーのみならず、あらゆるゲームマニアから注目を集める『鉄騎大戦』。なかなか正体を明かさない本作に対し、本誌は独自に取材を敢行。そこで判明した初公開情報を含め、具体的なルールまでを一挙に公開。コミュニケーションの存在は『鉄騎』をここまで進化させた!!

戦略ポイントが戦局を

取材から垣間見えた本作独自の"楽しみ"



➡リプレイより。今回は各種視点があるようだ。

プレイヤーどうしの対戦プレイが前提となる『鉄騎大戦』において、勝敗の鍵を握るのが"戦略ポイント"だ。この数値は1ミッションに投入可能な各軍の戦力限界を示し、両軍それぞれに同じポイントが与えられる(一般的なミッションでは350ポイント)。ポイントを奪い合い、最終的にゼロにすることで勝敗が決する。数値の変動には、戦闘や占領などいくつかのパターンがあり、その駆け引きがゲームに深みを与えることになるワケだ(下記参照)。なおプレイヤーは、パイロットデータ作成時に、P.R.F.か海市島軍いずれかの勢力に入隊登録することとなる。



⬆初公開となる『鉄騎大戦』での第2世代VTコクピット。基本的には前作と変わらないが、レイアウト等が若干変更されているようだ。

キャンペーンの



⬆両軍の勢力を示すキャンペーンマップ。1ヘックスが1ミッションを示す。

戦略ポイント　変動パターン1
VT出撃・再出撃時

第1のパターンは、VT出撃に必要なポイント。各VTには戦闘力に応じて固有の消費コストが設定されており、出撃時はコスト分の戦略ポイントが必要になる(例:ディサイダー=20、ピッツ=10)。チーム全員がディサイダーで出撃する場合、5×20=100ポイントが消費されるのだ。

また、戦略ポイントさえ残っていれば、撃破されたあとの再出動も可能。ただし、残り戦略ポイントの数値を超えての出撃は不可能だ。





⬅⬆強いVTほど出撃コストはかさむ。どのVTを出撃させるか、さらにはどんなチーム編成にするかが重要となりそうだ。

戦略ポイント　変動パターン2
敵VT撃破時

第2の変動パターンは、敵VTを撃破した場合。直接攻撃や支援攻撃などで敵VTにダメージを与え撃破すると、出撃時にかかるコスト分だけ、相手側のポイントを奪える。たとえば、ディサイダーを撃破した場合は、敵の戦略ポイントが20ポイント減少。奪える数値は少なめながらも、敵戦力と戦略ポイントを同時に奪える重要な行為といえそう。また、詳細は不明ながらも、敵VTを撃破することで鹵獲できることも覚えておきたい。



⬆敵を倒してポイントを奪うという、もっともわかりやすいパターン。パイロットとしての腕前が試されそう。

⬇ファルシオンの脚部撃破に成功したスカーフェイス。部位ごとのダメージの存在は、鹵獲と関係がある!?



©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.



⬅戦場の匂いすら感じさせるグラフィックにも、ますます磨きがかけられている。

タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	操縦
発売日	未定	価格	未定
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：[illegible]、ディレクター：河野一二三
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム関係	5.1ch　10人…		
その他	Xbox Live専用		

左右する!!

勢力図は1週間ごとに推移する



本作に参加するすべてのプレイヤーは、共通のキャンペーンシナリオで、架空の戦争を体験することとなる。海市島を舞台としたマップ上には、いくつかのミッション（戦闘フィールド）が存在。そこでの両軍の戦績が集計され、1週間単位で勢力図が塗り換わっていくという仕組みだ。極端な話、どちらかの軍勢が滅亡することもありえるのだが、その場合「かなりひどいことになりますよ」（河野氏）とも。



⬅自分の戦果が勢力に結びつくだけに思い入れは大。2軍以外の勢力が登場することも……!?

戦略ポイント　変動パターン3

拠点占領時

第3のパターンが、拠点を占領した際のポイント変動だ。マップ上には、青（自軍）、赤（敵軍）、灰（中立）で示される3種類の拠点が存在する。

その拠点に近づき、一定時間敵を寄せ付けない状態を保つことで占領が行われる。占領によって得られるのは50ポイントと、初期のミッションでは多い。しかも、敵側の拠点を奪った場合、敵側へのマイナス50ポイントもあるため、一気に100ポイントの変動が発生するのだ。



➡旗つきの塔がある場所が拠点。この付近を一定時間キープすると自軍の占領下となる。

SPECIAL INTERVIEW Part1

どんな技量の人にも楽しんでもらえます

――『鉄騎大戦』は、どういった方向性のゲームになるのでしょう?

河野　ユーザーへのサービスです。ディレクターとしてじゃなく、いち企画担当の立場からいうと、ある意味今回の仕事はおもしろくない（笑）。というのは、企画屋として作品性をいじる箇所があまりないからなんです。

――では、遊びの"器"の部分を作る作業に手間をかけている?

河野　ええ。『鉄騎』というベースがすでにできてますからね。「オレの世界を見ろ！」というよりは、『鉄騎』を尊重して、かつそれを買ってくれたユーザーたちに喜んでもらえるネット対戦版が、基本コンセプトですから。なので、今回はクリエーターというよりはサービス業。ホテルマンみたいに、お客様に喜んでもらえることを考えて作ってます。

――その"サービス"の部分は、具体的にどう表現されるのでしょう。

河野　基本的に『鉄騎』にあったハードさはなくしません。脱出に失敗したら、どんな階級だろうが戦死するのは、前作と同じです。ただ、左遷については、ネット上ではおもしろくないだろうからなくします。重要視しているのは、"どんな技量の人にも楽しんでもらえる"ように、ということ。それを念頭におきながら、VTの種類やシステム設計でバランス調整をしています。たとえば、上手な人と直接戦闘をやっても勝てないんですよ。それこそ、こちらが複数で襲いかかっても。そういう壁があるのはイヤだし、とくに『鉄騎』のユーザーって、若くない方が多いからあまりアクションが得意でない（笑）。

――たしかに（笑）。

河野　ですから、敵を捜し出して「ここにいるぞ!」と味方に伝えたり、拠点を占領することにも価値があるようにしています。戦闘以外にも意味を持たせてあるので、チーム内での役割を持つことで、充実感が味わえるということです。始めてしばらくは、敵を倒すことに夢中になると思うんですけど、熟練したチームほど戦闘と占領をバランスよく行えるようになってくるはずです。E3出展バージョンのマップを、デバッグを兼ねてひたすらプレイしてたんですけど、かなりおもしろかったですよ。一方が新たな戦略を考え出すと、もう一方がそれを打ち破る戦略を実行してくる。丘があるだけのシンプルなマップですら、戦略が4転・5転するのを体験して「楽しめるものに仕上がるな」という確信を得ました。

――お話を伺っていると、まるでサッカーやアメフトであるとか、戦略性の高いスポーツのような遊びであるように感じますね。

河野　そうかもしれません。目先のことだけ考えて動いているチームは負けますね。我々開発者チームとデバッガーチームで戦うんですけど、毎回コテンパンにやられるんですよ。しかもね……負けるとすごく腹立つんですよ！（一同笑）頭でも戦うゲームだから、人間としての全能力が負けたような気分になる（笑）。デバッガーチームはやり慣れているから、横の連携が緻密でチームとしての完成度が高い。それに、デバッグのおかげですごい仲良くなったらしい（笑）。実際の話、ある程度までいくと通信なしでも、各自が自分の役割をこなしていけますよ。



➡前作『鉄騎』や『クロックタワー』、『同2』などを創造せしめた敏腕ディレクター。東京進出に向けて、着々と構想を練っているとか。「つきましては、有能なスタッフを大募集!!」とのこと。※詳細は10月オープンのヌードメーカーウェブページにて！

『鉄騎大戦』ディレクター
ヌードメーカー代表

NUDE MAKER

河野一二三
Kouno Hifumi

役割分担がチームを強くする

ここまで紹介してきたように、『鉄騎大戦』での対戦プレイは、操縦の腕前で左右される戦闘ばかりが重要なのではなく、占領などでのポイント計算など、さまざまな要素により勝敗が決するゲームデザインである。たとえば、敵を倒すことに夢中になっていたら、いつの間にか拠点を占領されてしまい、撃破数では上回っていたのに負けてしまった……といった状況も十分にありえるのだ。

そこで重要となるのが、プレイヤーごとの役割分担だ。それぞれが己の役割を果たし、相互に連繋する戦いかたを身に着けていくことで、チーム戦であることの醍醐味を、より深く味わえるはずだ。



↑互いをどうフォローしあうかを考えるのはチーム戦ならではのゲーム性だ。

役割その1 戦闘要員

もっとも単純明快なのが、敵と直接交戦を行う役割。ディサイダーなどの主力VTを駆り、戦場でドンパチ殺(や)りあうだけに、ある意味戦場の花形ともいえる。ただし、敵に撃破されるリスクも大きいため、フロントマンを名乗るには、十分な腕前が必要だろう。また、スカーフェイスのスナイパーモードなど、今作で強化されたVTごとの特徴を活かして戦う必要もありそうだ。



←敵の撃破を旨とする重要なポジションだ。



➡対戦プレイをもっとも強く感じられる役割でもある。

役割その2 占領要員

戦略上で重要な位置を占める拠点や補給施設の占領。直接交戦も考えられるので、火力と機動力に優れたVT(チーム)が適任だろう。ファルシオンなど機動力に優れる軽VTで、敵拠点をひそかに奪取……といった作戦も。



↑黄色いパイプ状の建造物が補給施設。ここを押えないことには補給が不可能な重要施設だ。

公式サイトでキホン戦術を予習せよ!!

現在『鉄騎大戦』スペシャルサイトでは、戦術講義と題したルール解説を公開中。あのボブ教官が、戦略ポイントといったゲームのイロハをビッシビシ手ほどきしてくれている。来る発売日に備え熟読するべし!!

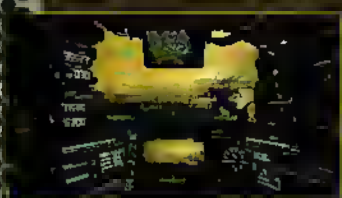


アドレス:http://www.tekki.jp

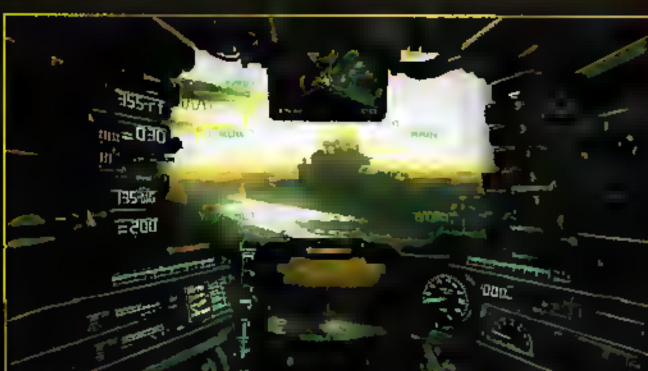
地形や作戦などが異なる戦場のバリエーション

フィールドや作戦内容には、マップごとにバリエーションが設けられている。戦略ポイントがゼロになると勝負が決する基本ルールは変わらないが、VTの撃破や占領以外の行為で、戦略ポイントが得られる状況があるというのだ。

具体的には、「戦艦を沈めることで一気にカタがついたり、空港に駐機している飛行機を破壊していくごとに戦略ポイントを減らしていくようなバリエーションがある」(河野氏)。さらに、「取られたら即負けな、ひとつだけの拠点を奪い合う」(河野氏)といった緊張感あふれるマップも用意されているとのことだ。

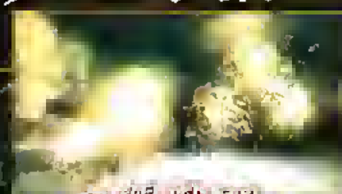


↑軍港など、前作でおなじみのマップも登場。



↑特殊な目標の破壊が勝利条件となるマップもある模様。この艦影は……鎮焔!?





夜間戦闘

←周囲の状況がつかみにくい闇夜での戦闘。炎上する樹木の光がVTを照らす。



市街地

←前紛争の傷跡も癒えない新泰天市街のマップも登場する。遮蔽物が多いため、いきなり敵と鉢合わせする可能性が大?



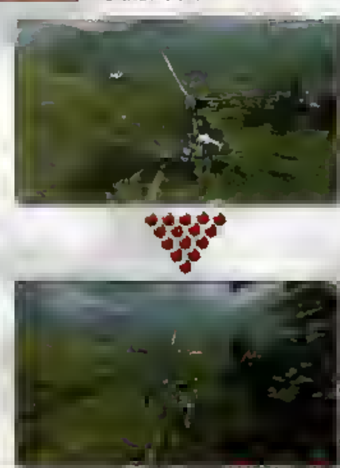
丘陵地帯

➡丘の起伏や立ち並ぶ樹木の合間を進むディサイダー。自然が作り出した地形が前方の視界を不明瞭にする。出撃の際には迷彩カラー変更必須か!?

役割その3 支援要員

前作ではあまり活躍の場がなかった支援型VT。だが、ディサイダーVやボルテクスなど今作に登場する支援型は、曲射砲による範囲攻撃で前線の味方機を支援するという、チーム戦ならではの役割りを担っている。

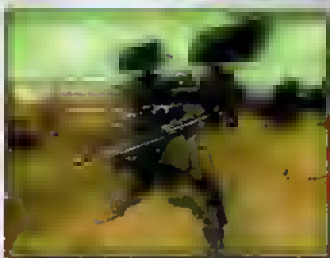
なお今作では、同じチームからの攻撃でVTが破壊されないようになっている。ただし、戦闘終了後の獲得ポイントには、誤射によるペナルティーがあるため注意が必要。



←長射程の榴弾砲を発射するボルテクス。味方機との連携で遠方の敵を一掃することも。

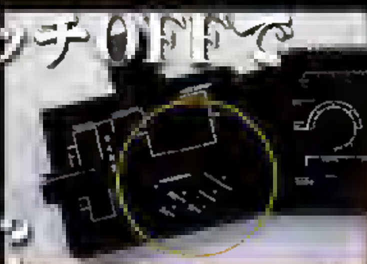
役割その4 索敵要員

全VTのステルス化がなされた今作だけに、敵の動向を探るのはたいへん重要な行為。唯一敵をレーダーに捉えられる索敵型VTのパイロットには、通信で作戦を指示するゲームメーカーのポジションが課せられるだろう。



←新登場VTのシープドッグ。敵の通信も傍受可能だ。

トグルスイッチOFFで潜伏が可能に!?



前作では出撃まえの"儀式"に近かったトグルスイッチ。しかし、『鉄騎大戦』では、作戦中でさえもスイッチのオン・オフが可能となっている。しかもスイッチを切り機体の廃熱などを停止すれば、敵のサーチから逃れることができるのだ。ただし、スイッチを切っての潜伏中は、移動や旋回、攻撃などほぼすべての行動が不可能となる。さらには、コクピット内部への酸素供給もカットされるので、一定時間が過ぎるとパイロットは窒息死することに……!!

トグルスイッチON



↑画面中央の照準カーソルに注目。通常の状態では、敵を捉えるとカーソルの色が変化してロックオン可能となる。

トグルスイッチOFF



↑敵がトグルスイッチを切った潜伏状態では、カーソルが反応しない。ただし、目視された場合は丸裸同然だ。

SPECIAL INTERVIEW Part2

鉄騎のために高速回線導入を！

——先ほど、プレイしながらバランスを煮詰めているとおっしゃいましたが、それはまたなぜ?

河野 私……というかチーム全体が、ネットゲーム開発の未経験者だったもので、そこでの楽しみを確認するという意味もあります。手さぐり状態ではありますが、バランスから見たゲームデザインという意味では、90点くらいにはなっているかなと。ただ、技術的な問題は、ハードルを高く設定したせいもあって苦戦してます。というのは、ピア・トゥー・ピア（※欄外解説参照）でプレイヤーどうしをつないでいるから。ですから、ネットゲームでありがちな、判定のあいまいさや敵の瞬間移動といったことは、まったくありません。

——妥協できない部分だった、と。

河野 じつはプレイ人数を減らすことも考えたんです。だけど、戦略の深みやバリエーションからすると、人数的に割り切れない5人がベストだった。これが偶数人だと、ふたつにキレイに分かれすぎますからね。ただ、回線的にシビアなことをやっている分だけごまかしがきかないんです。ネット環境の良し悪しにすごく依存してしまって、通信速度が遅い分だけラグが発生してしまう。しかも、ひとりの回線の遅さが、ほかの9人の足を引っ張ってしまう。できるだけ、そういった部分を見せないよう、スタッフが調整をくり返してますが、インフラばかりはこちらで改善できないので……。

稲葉 速度が安定した回線必須ということで（笑）。前作で「鉄騎のために引っ越して!」っていったぐらいですから、新たに回線を引くぐらい安いもんじゃないですか（笑）。でも、冗談ヌキで『鉄騎大戦』をとことん楽しみたかったら、ネット環境をいいものにしてください。あまりちゃちい環境だと、チームに入れてもらえないよ、と（笑）。ほかのネットゲームだと回線の遅さは自分の不利になるだけですけど、『鉄騎大戦』ではみんなの迷惑になってしまいますから。

河野 チーム編成時の検索システムに、相性がいい、回線が速い人をサーチする機能を用意はします。ただ、チョイスを広げるために、お互いにいい回線を引いてほしいです。

——すると、ネットワークトライアルの必要性も出てくると思いますが。

稲葉 ネットゲームですから、そこを第一の視野にいれて全力投球しているところです。一般公募で、対象ユーザーは限定しません。でも、「鉄騎」を持ってないと遊べませんからね。もちろん、それを機会に購入していただいてもオーケーです（笑）。人数は数百人程度を考えています。狭き門にはなると思いますが、ふるってご応募ください。

——それ以外にユーザーが触れられる機会というと、9月の東京ゲームショウになるのでしょうか?

稲葉 5vs5でプレイできるものを出展する予定です。ただ、それが『鉄騎大戦』の遊びそのものだとは受け取ってほしくないですね。E3やXbox Liveパーティーにも出展しましたが、ああいった会場だとボイスチャットが使い物にならないし、その場だけのプレイなので、今回お話したような"深み"も味わえない。イベント会場で味わえる楽しみは、全体の3〜4割程度じゃないかな。

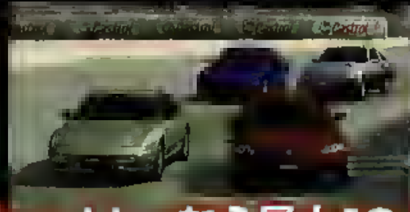


←『ビューティフルジョー』（GC）や『逆転裁判』シリーズ（GBA）も手がける敏腕プロデューサー。取材当日に職場のパソコンが故障してヘコみぎみ。発売日をたずねると「いやぁ〜、パソコンに入ってたんですけどねぇ」とひとボケ（笑）。

『鉄騎大戦』プロデューサー
カプコン第四開発部
CAPCOM
稲葉 敦志
Inaba Atsushi

【ピア・トゥー・ピア】……ネットワークでデータをやり取りする方式のひとつ。サーバーを介さずに、クライアントマシン（この場合Xbox）どうしが直接データをやり取りするため、遅延の少ないデータ交信が可能となる。

Sega GT Online



Xbox Liveなら最大12人同時プレイ！さらに衝撃のシステムも判明！



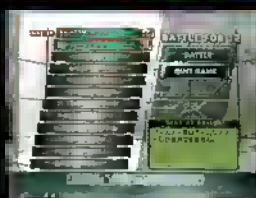
Xbox Live対応になって、さらにパワーアップした『segaGT』シリーズ最新作！今号はオンラインレース、新コース、新車種、そしてインタビューをお届けするぞ！

タイトル	セガジーティーオンライン		
発売元	セガ	ジャンル	ドライビングカーライフシミュレーション
発売日	2003年秋	価格	6980円
開発	ワウ エンターテイメント	周辺機器	
ブロック数	未定	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応（6人同時プレイ可能）、Xbox Liveでプレイ時には最大12人同時プレイ可能		

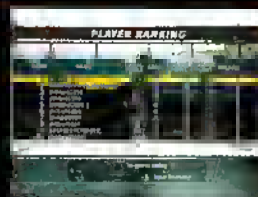
New System オンラインレースは12人でバトル可能！

Xbox Liveに接続すれば、全世界のプレイヤーとオンライン対戦ができるわけだが、その仕様が少しずつ明らかになってきた。

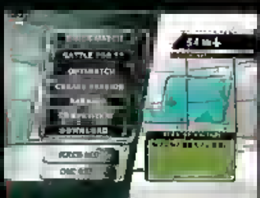
まずはその最大参加人数だが、最大12人でバトルができるようになっている。クルマのレースゲームにおいてこれほど大勢でオンライン対戦ができるのは、過去に例がない。コース上に12台も並ぶとかなり圧巻になるはず。レースも熱くなること間違いなしだろう。



↑12人で対戦するときのエントリー画面。



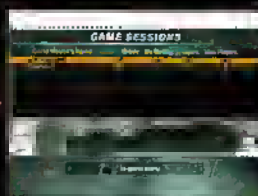
↑オンラインでのバトルの結果はいかに？



↑オンラインモードでのメニュー画面。ここで遊びかたを選択。



↑レースの中身（セッション）を作成。どんなレースに？



↑作成されたレースの表示。ここで好きなセッションを選択。

Xbox Live ランキングで自分の順位を確かめろ！

自分のタイムがどれくらいの順位になるのは、やっぱり気になるよね。それを知るには、このタイムアタックランキングを見るといいだろう。自分のランクが一目瞭然！ 果たして順位は？



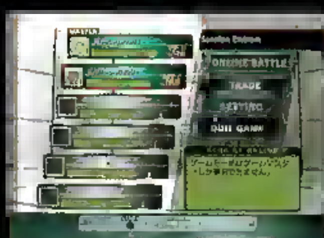
↑コース別、クルマ別など、いろんなランキングがある。

Xbox Live オンラインでパーツのトレードができる

もし必要のないパーツや、また逆に欲しいクルマがあったら……。そんなときにはクルマやパーツを、オンラインでトレードしてみるといい。こんな形で揃えることも可能なのだ。



↑うまく交換すれば、自分の欲しいものが手に入るかも!?



↑セッション画面。レースやトレードの選択できる。



↑これは好みのセッションを検索している画面。どれにする？



↑オンライン対戦時にバトルをするコースを選択している画面。



↑オンライン対戦で自分がバトルで乗るクルマの選択画面。

© WOW ENTERTAINMENT INC./SEGA CORPORATION,2002,2003
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.All rights reserved.

New Course 完全新コース登場！ バッファローヒルズ！

今作で新たに登場するコースをひとつ紹介しよう。舞台となる場所は、アメリカのカルフォルニア南西部のネヴァダ州をモデルとしている。1年中35度を越える乾燥地帯に作られたコースだ。

コースの前半部分は、平坦なので高速コースとなっている。ハイスピードの中で理想のラインをどこまで追っていけるかがカギとなりそう。後半は大小さまざまなコーナーが存在するテクニカルコース。クルマの特性をしっかり理解してコントロールしていかないと、インを突いて走り抜けることは不可能と言っていいだろう。

丘陵地帯を利用して作られているので、ダウンヒルやヒルクライムもある。パワーのあるクルマが必要不可欠になるが、多彩なコーナーを考えるとコーナリング性能にも重点をおきたいね。

ダウンヒルのS字切り替えしは超絶にシビアだぞ！



⬆このコースが丘陵地帯に作られていることが一望できる上空からの写真だ。高低差ありのうえに、きついコーナーが。クリアーには相当のテクニックが必要になると言えよう。

前半はハイスピード、後半はテクニカルなコース！



⬆一見ゆるやかなコーナーなので簡単に見える。それが連続して高速走行で走り抜けていくとなると、いかに直線的に走れるかがポイントになる。これが意外に難しい。

高低差のある丘陵地帯に作られたコースだ！



➡これがないとサーキットの気分が出ない！という人もいる？



⬅走っているプレイヤーの視野には入らないが、コースはこんな切り通しの部分を走っていく！

コースのまわりは乾燥地帯！熱風が砂を運んでくる！

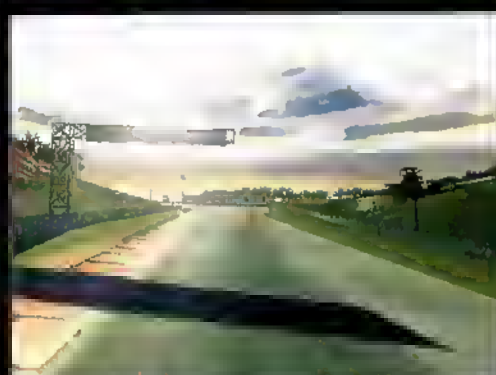


⬅これはメインストレートの部分。このあたりの写真では丘陵地帯の面影はまったくない。

クルマの性能を理解しないとタイムは縮まらない!?



➡メインスタンドの歓声を聞くために、灼熱地獄の乾燥地帯のコースから帰ってくることができるかな？ゴールは近い!?



⬅真夏の太陽が降り注ぐコースを、最高のテクニックと熱いハートで挑戦していく！

New Car 新旧さまざまなクルマがさらに充実！

ドライブゲームの楽しみのひとつに、どんな車種を運転できるのか、というのがある。このシリーズにおける3つのキーワード、"伝統"、"伝説"、"血統"による独特な車種品揃えは、ユニークかつ個性的でファンも多い。前作でもかなりの台数になるのだが、新たに3つのキーワードを受け継ぐ最新のクルマから往年の名車まで、数十台も追加となるというからうれしいね。

なかでも注目の車種は、前作の発売後に「なぜこのクルマがないんだ！」という声がたくさん届いたという、日産のシルビア。満を持しての登場となった。

今回は、いままで紹介した5台も含め、新たに加わったクルマの中からいくつかをチョイスして紹介していくぞ。



⬆前作でも登場した三菱ランサーエボリューションII。今作ではVIIが新登場する。



⬅オンロードでのランサーエボリューションとインプレッサの対決！ この勝負、どちらに軍配が上がる!?



➡超軽量のスポーツカーといえば、このスーパー7だろう。最新車種でも味わえない加速感がたまらない！

追加車種リクエストナンバーワン！

日産 シルビアK's(S13)

前作の日産ラインナップの中に、ベースが同じとなる180SXはあったが、シルビアそのものはなかった。これはシルビアファンにとっては一大事！ 当然ながら「どうしてこのゲームにシルビアがないんだ～！」という声が、セガおよび開発元のワウに殺到したという。今回は、そうした要望に応えての登場となったわけだ。S13には、ノンターボとターボモデルが存在したが、今作で登場するのはターボモデルのK's。ターボとなれば、セッティング次第でかなり積極的な攻めができるはず。非常に楽しみな車種だ。





日産 シルビア SpecR (S15)

8月号でその存在を確認したS15。シルビアシリーズでは最終型のクルマ。近年の2リッターFRとして熟成したモデルなので、走りはかなり楽しめるはずだ。

ボンドカーをサーキットで！

ジャガー XKR

ジャガーの系譜の中でもスポーツカーに与えられる称号が"XK"で、その最新車種。昨年公開された映画『007 ダイ・アナザー・デイ』で悪役が乗っていたクルマがコレ。ガトリング銃やらミサイルまで搭載していたトンでもないクルマだったね。もちろん、このゲームに登場するXKRにはそんな装備はない。



スポーツカーの最高峰！

アルファロメオ GTV

イタリアのラテンの血を持つスポーツメーカー、アルファロメオ。そのスポーツカーのラインアップの頂点に君臨するクルマが、このGTVだ。アルファロメオならではの官能的な熱い走りを、ゲームの中でも楽しむことができるのだ！



コンパクトカークラスの147に3.2リッターV6エンジンを詰め込んで、250馬力を発揮する。ちょっとのことでは乗りこなすことができない？

147に3.2リッターを搭載！

アルファロメオ 147 GTA

ロータリー魂、ここにあり！

マツダ RX-8

一度は消えたロータリーエンジンだが、新設計で見事に今年復活したRX-8が、今作に登場。ノンターボでありながら、ロータリーならではの特性が優勝へと導いてくれるはず。注目の1台と言えそうだ。





エンジンはフォード製！

デトマソ パンテーラ

1971年に登場。ボディとシャシーはイタリア製、エンジンはフォードの大排気量V8。70年代のスーパーカーブーム立役者でもある。



ル・マンで優勝も獲得！

ジャガー Dtype

24時間レースとして歴史と伝統を持つル・マンのレースで、1957年に優勝を飾ったのがこのジャガーのDtypeだ。その優勝車の市販タイプが今作に登場する。レースで証明されたその高い性能を、ゲームで堪能できるのはとても楽しみだね！



ボンドカーと言えばやはりこれ！

ロータス エスプリ

前衛的なデザイン、スポーツカーとして文句のない走行性能から映画『007』のボンドカーとして採用。ロータスのフラッグシップカーとして君臨した名車が、このエスプリだ。1975年から何度もリニューアルされながら長年生産され続けてきたが、惜しまれながらついに生産が終了してしまった。たとえゲームであっても、この名車に乗れるのはうれしい！





MRのスポーツカー！

フィアット X 1/9

非常にコンパクトなボディにエンジンをミッドマウントし、スーパーカーブームでも注目されたフィアットの名車。MRならではのその運動性はかなりのもので、17年ものあいだ生産され続けたのもうなずける。実際にドライブしてみたい1台だね。

三菱

エクリプス



⬆アメリカの三菱が生産するクルマ。日本には輸入はされていないモデルだ。

三菱

ランサーエボリューションⅧ



⬆三菱と言えばエボ！　その最新バージョンがこのⅧ。その性能は折り紙付き！

日産

ブルーバード 510



⬆オンロードのみならず、オフロードレースにも参戦して優勝した日産の名車！

スズキ

カプチーノ



⬆ターボモデルのみのラインアップで登場した、スパルタンな軽スポーツカー！

『segaGT Online』開発者インタビュー

究極的にはMMOタイプのレースゲームを作りたい、と思っているんです。









前作と同じスタッフで開発が進められている『segaGT Online』。オンラインにおける数々の新要素が、このインタビューで初公開！じっくりと読んでくれ！

いままでにない、オンラインレースゲームのありかた

――今作では、やはりXbox Liveによる12人対戦がいちばん苦労されたのでしょうか？

安藤　最初はシステムリンクプレイと同じ6人までのオンライン対戦だったんです。でも、どうせなら限界まで挑戦してみようということになりまして。当初の目標は16人でした。

とにかくそれぞれの処理を徹底的に軽くしようと、オンライン用に調整しました。エフェクト処理を10分の1程度に抑えてみたり、テクスチャーを粗くして処理速度を上げたり……。見た目が極端に悪くならないよう、ギリギリのところで調整して、ようやく実現したんです。それでも12人対戦は特定のコースでしかできないのが、ちょっと残念ですね。

――オンラインレースに、何か仕掛けのようなものはあるんでしょうか？

藤原　1ヵ月に2回、オンライン大会が自動的に開催されます。最大6人のレースを行い、1位になると大会用ランキングに登録され、最終的に上位となったプレイヤーにはゲーム上の賞品があります。このオンライン大会でしか入手できないクルマとかパーツとか……。

安藤　厳密に言うと、"もらえる"のではなく、ショップで買えるようになるんですね。優勝できなかったけどそのクルマがどうしても欲しい場合は、オンライン時のトレード機能を使って、優勝した人に「お金渡すからあのクルマを買ってきてほしい」なんて交渉するのもいいでしょう。なので、このゲームで遊ぶなら、ぜひともXbox Liveにつなげてほしいですね。

――このゲームのオンラインでは、単にレースするだけではないんですね？

藤原　ナビゲーターとドライバーでふたり一組で1台のクルマを運転するモードもあります。ドライバーは視界が悪い状態で運転するんですが、ナビゲーターには視界がはっきり見える。そこで、ボイスで教えてあげるんです。「つぎはヘアピン！　減速！」とか。

せっかくのボイスチャットなので、これを利用できる遊びかたはないかなあ、ということで、このモードが生まれました。コントローラーの操作でも、ある程度の指示はできるようにしていますが、声で「右！」とかやってもらったほうがずっと盛り上がりますよね。

――ランキングはどのようになっていますか？

藤原　コース別、車種別など、100種類以上のさまざまなランキングが用意されているんですが、それぞれのトップ10に関しては、ゴーストカーもアップロードされるようになっています。これを利用すれば、トップランカーといっしょに走って、ライン取りやブレーキングポイントを参考にすることも可能です。

また、セッションを立てるときの表示まわり

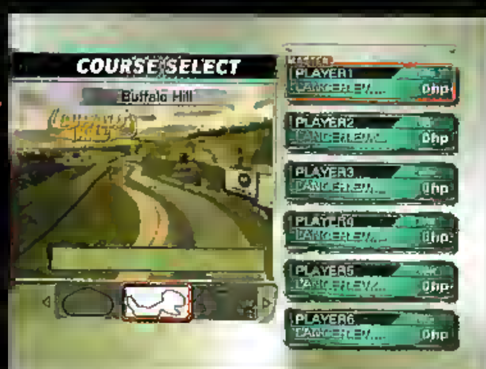


クルマの趣味が同じような人たちと、わいわい楽しく遊べるように。

ワウ エンターテイメント
企画開発2課

藤原明人

前作ではアシスタントプロデューサーだったが、今作ではメインで担当。もっとオンラインに特化した『segaGT』を作りたいらしい!?



➡オフラインは6人、オンラインは12人まで。オフラインでは、4画面分割により、1台で4人まで対戦することが可能となった。

オンラインで12人対戦を実現させるため、徹底的に調整した。



ワウ エンターテイメント
ソフト開発部
チーフプログラマー
安藤 博

前作から引き続きメインプログラム（とくにクルマの挙動関係）を担当。過去には『ダイナマイト刑事』などを手がける。

それぞれ個性的なクルマたちの歴史を感じとってほしい。



ワウ エンターテイメント
デザイン開発1課
アートディレクター
熊田達人

グラフィック全般のディレクターを担当。『ダイナマイト刑事』や『消防士』など、アーケード作品をおもに手がけてきた。

にも気を遣いました。たとえばオンラインに入ってどのセッションに入ろうかなあ、と思ったとき、その目安になるようなものがもっと明確にあったほうがいいだろう、と思って、"セッションエンブレム"というものを表示できるようにしました。たとえばトヨタのエンブレムがセットしてあるセッションなら、「ああ、ここはトヨタ党なんだな」とか（笑）。

さらに、アルファベットだけですがコメントも書き込めるので、どんなセッションかをアピールすることも可能です。何かひと言書けたほうが、何かと便利ですよね!?

圧倒的に美しい！D4のハイレゾに対応予定！

――新車種や新コースなど、デザインまわりについて、教えてください。

熊田　新たに加わった車種だけでなく、前作からのものも新しくモデリングし直している部分もありますよ。全体的なフォルムを見直したり、色味を調整したり。

車種に関して言えば、とくに日本のユーザーからは「シルビアが入っていないのはおかしい！」と言われまして（笑）、シルビアは真っ先に準備しました。もちろん、日本だけでなく欧米を意識した車種もたくさん取り入れています。歴史上、重要な意味を持つクルマなども入れているので、そのあたりは調べてみるとおもしろいかもしれませんね。

コースに関しては、2つのサーキットを増やしました。いままでのコースも大幅にバージョンアップしています。見た目にもずいぶん変わっていると思いますよ。

――今回は見送ったけど、将来的に入れてみたいなあ、という要素は？

藤原　オンラインで自分のガレージにほかのユーザーを招待できるようにしたいですね。「どーよ！」って自慢してみたい（笑）。そこでクルマを囲んで話しているだけで楽しめるような。そうなると、ガレージの近くにパーツショップとか欲しいじゃないですか。そこへみんなで買いに行ったりとかして。

こうなってくると、もうレースゲームのMMOですよね？　これはいつか作りたい……いや、作らなければいけないな、と。今作は、その足がかり的なものにはなったんじゃないかと思っています。

――ちなみに、この『segaGT』シリーズは、Xboxだけで続きますよね？

熊田　少なくとも他機種への完全移植は無理ですね。グラフィック関係の容量がXboxは圧倒的に多いんで。これを移植するとなると、相当クオリティーを落とさないと。だったら最初から別のドライブゲームを作ったほうが速い。

デザイナーからすれば、かなり自由にデザインできるから作り応えのあるハードなんだけど、一度Xboxに慣れちゃうと他機種では作れない気がする。それも問題あるような（笑）。

安藤　将来的なことはわかりませんが、現時点ではXbox以外では考えていませんね。

――このゲームを楽しみにしている読者に、メッセージをお願いします。

安藤　前作以上に細かくセッティングできるようになったので、ぜひいろいろ試してみてください。このあたりはプログラム的にもかなり挑戦したので、ちょっとした調整で走りかたがずいぶん違ってくるはずです。また、D4のハイレゾモードにも対応予定です。タイムアタックモードでなおかつコースも指定されちゃうんですが、圧倒的にキレイですよ。D4端子付きのテレビを持っている人は、ぜひ見てほしいですね。

熊田　ほかのドライブゲームにはない個性的な車種が多いのが、このゲームの特徴だと思います。クルマ好きなら、ぜひすべてのクルマを揃えて乗ってみてほしいですね。

藤原　Xbox Live上でみんなとワイワイ楽しんでほしいです。セッションエンブレムとかコメントとか、同じようなクルマの趣味の人と出会えるような仕掛けを施してあるので、ぜひ活用して楽しんでほしいですね。



➡オンラインでも画面は1イント（60分の1秒）で動いている。2イントで動くゲームが多いなか、ここにはこだわったそうだ。






R:RACING EVOLUTION

プレイヤーの心を揺さぶるリアリティー! 新感覚のモーターワールドがここにある

ナムコのレースゲームだけあって、クルマと背景世界のモデリングは超一級品! 今回はその最新技術と職人的こだわりについて特集しよう。

タイトル	アール・レーシング・レヴォリューション		
発売元	ナムコ	ジャンル	レーシング
発売日	未定	価格	未定
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー:中村 勲
ブロック数	未定	対応年齢	未定
システム対応	未定		
その他	—		



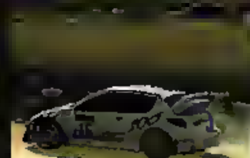
新車種がつぎつぎと登場! フランス発、プジョーが参戦!

今回は3種の新しいクルマを紹介しよう。まず最初に紹介するのは、フランスの名車"プジョー206プロトタイプ(1999)"だ。猫足と呼ばれる軽快な足回りは、ラリーで絶大な威力を発揮する。ここ数年の世界ラリー選手権の結果がそれを物語っている。昨年までそのラリーでプジョーと争っていた、三菱のラリーカーである"ランサーエボリューションⅧ"も登場。そのほか、GT選手権で活躍する"エッソウルトラフロースープラ"の参戦も決定した。



路面に張り付く軽快なフットワーク

←↓ラリーコース、ツイントライアルを俊敏に駆け抜ける"プジョー206"。





↑アグレッシブな走りを見せる"エッソウルトラフロースープラ"の勇姿。

背景の光を映し出したとき クルマは真の存在感を得る!!

INTERVIEW



藤井清武
グラフィックデザイナー
背景CGを担当。過去に『MotoGP』シリーズを手がける。

我妻吉則
グラフィックデザイナー
クルマのCGを担当。過去の作品は『リッジレーサーV』など。

丹念な取材がリアルなコースを生み出した

――背景CGを作っていくときに、とくに心がけたのはどのような部分でしょうか。

藤井 まず取材に出かけて肌で感じた感覚を、いかに画面に活かしていくかということを考えましたね。実在のモナコなどはもちろん、架空のコースもその舞台となる国に足を運んで取材しています。

ウインドミル・ヒルというラリーコースは、スペインをモデルにしているんです。実際に取材に行くと、路面の質感や生えている植物、そして空の雲や光の具合などが実感できるんですよ。単純に画集を見て作っただけではこうはいきません。

――具体的にはどのような描画手法を取られているのでしょうか。

藤井 光と影の映り込みに手をかけています。陽炎のゆらめき、太陽光に照らされる砂塵、ビルの窓に映る背景の景色など、そういう光の関係する部分ですね。明るいコースなら、路面やガードレールにも空の青い光が映り込んでいます。ひとつひとつはわかりにくいかもしれませんが、こういう演出を積み重ねることによりリアリティーが生まれていると思います。この陰影の感覚は、現地に行ったからこそ表現できるわけです。

――現地取材ならではのこだわりというと、モナコではいかがでしたか?

藤井 モナコは苦労の多かったコー

©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. All trademark and copyrights associated the manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual image depicted in this game are the property of their respective owner. All rights reserved.

クルマの個性を表現する光と影をとことん追及

本作では、クルマの個性を出すために材質の質感、光の反射などに細部までこだわってCGが制作されている。パーツごとに光の反射率を調整し、メッキの質感、ヘッドライトの色の違いまでも再現。さらにカタログ上のスペックだけではなく、クルマの開発されてきた歴史まで反映し、肌で感じるそのクルマならではの魅力を伝えようとしているのだ。

そんなところまでこだわって作るのは、やはりスタッフがみんなクルマ好きだから。その情熱が、プレイヤーの感情を揺さぶるのである。



⬅車体は、各パーツやライト、エンブレムなど、細かいところまで注意を払って作られている。



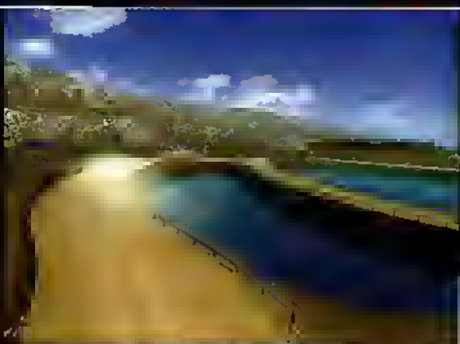
滑らかなボディが個性を映し出す!

⬅コースや天候によって、クルマのボディへの映りこみはずいぶんと変わってくるのだ。



➡モデルの鍵となる、法線編集という作業を徹底的に行い、ボディが美しく仕上がった。

数キロ先まで再現された広がりを感じさせるポリゴンモデル



⬅ツイントライアルコースのラリーアリーナSS。水面や、舞い上がる砂塵にまで太陽光を反映させている。

ハードの限界の中で、どのように美しい背景世界を作り上げるか。やはり遠景が1枚の絵だけでは、世界がどこか作り物めいた仕上がりになってしまう。そこで本作では、コースの数キロ先まで、実際のポリゴンモデルで作り込まれている。それによって、プレイヤーにさらに広がりを感じさせるようになっているのだ。

また、実在のコースでは道路だけでなく、小物や周囲の建物の高さまで忠実に再現。地域による気候の違い、空の色味の変化なども時間をかけて調整され、表現されている。

こだわりが生むリアリティー



➡ラリーコースのウォーターブリッジでは、舞台の季節感と空間の広がりが臨場感を高めている。



スです。市街地コースなので、サーキット以外の建物が多いですから。使えるポリゴンの数にはハード的な限界があるので、遠景の建物を忠実に再現しつつ、近景も美しく仕上げないといけないのは難しい作業です。

――どうやってその問題を解決されたのですか。

藤井　それはこだわりとしかいいようがないですね。まず近景を作っていって、そのあとで遠景を作るんですが、それで納得いかなければ近景を壊して遠景となじむように作り直します。トライ&エラーのくり返しという感じで、終わりなくいいものを目指して作り変えていきます。その作業には、職人的なこだわりがいちばん必要になってくるんです。

クルマの作り込みは見えない部分にもこだわった

――クルマではどこにこだわりを?

我妻　背景CGと同様に、実際に目で見た感覚を活かしたという点はクルマも同じですね。クルマも写真で見ただけでは、バンパーの穴などが黒くつぶれて見えないんです。でも実際に生で見ると、その穴の奥にもギッシリメカが詰まっているのがわかるんです。取材すると作り込める領域がいっそう深くなっていきますね。

クルマの形状についていえば、不自然に四角くならないように、曲面部分に多くのポリゴンを使っています。テクスチャーでごまかさず、穴が開いているところにはちゃんとポリゴンで穴を開け、フィンがついているところにはつけました。また、ドア部分などの溝は、ちゃんと光が映り込まないように表現しています。これらを実車により近く、できるだけ正確に作りました。

そのほかには材質の違いなど、細かい表現をすることにこだわりました。たとえばゴムの部分は質感を出すために光の映り込みが弱く映っていますし、メッキなら輝いています。LEDと電球にはプラスチックを通した色を反映させ、明かりがつくまでのスピードを変えています。このこだわりは、ゲーム画面でじっくりと見てほしいですね。

――背景とクルマで、お互いが馴染むように注意したことはありますか。

我妻　クルマの表現というのは、クルマ単体では終わらないんです。現実の世界では、置いてあるクルマにはその場所の光と背景が映り込みますよね。クルマの色は、本来それ自身の色と背景が混ざってできているんです。それは現実世界では自然なことなんですけど、ゲームではとくに意識的に作らないと不自然になってしまう。そこでコースごとに背景スタッフと綿密に連繋を取りながら、打ち合わせて作業を進めました。

藤井　クルマは光の映り込みが大事だと思うんですよ。背景が映り込むことによって、その世界になじんで存在感が生まれると思うんです。背景と一体となった、その醍醐味をぜひ味わってほしいですね。

乱世を駆け抜けて天下を奪いとれ!



本作では、アクションゲームならではの熱い肉弾戦、戦況を把握しながら戦う戦略性とふたつの要素が楽しめる。その魅力を味わうために、基本のシステムを理解しよう。

A action			
タイトル	シン・サンゴクムソウ3		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	9月4日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コーエー	制作者	プロデューサー ω-Force
ブロック数	12ブロック 対象年齢 全対象	システム情報	5.1ch HDTV
その他			

魅力その1 武将を自在に操れる!

戦いの場では、武将をみずからの手足のように動かして敵を倒していくことが必要となる。まず最初に通常攻撃を覚えよう。通常攻撃はスキが少なく、基本的に使っていく攻撃となる。最初は4連打しかできないが、武器が強くなるにつれ6回まで連打できるようになる。通常攻撃と組み合わせると役立つのがチャージ攻撃。チャージ攻撃は通常攻撃を何回か連打した直後に続けて出すと、技の性格がさまざまに変化する。武将ごとに得意なチャージ攻撃を捜してみよう。防御面ではガードが重要だ。とくに一騎討ちのときは必須となるので、しっかり覚えておこう。

通常攻撃

Xボタンを押して武器を振る攻撃。ボタンを連打すれば連続攻撃となる。ジャンプ・ダッシュ攻撃もできる。



⬆最初は4連だが、武器のレベルが上がっていくと6連で攻撃可能。

チャージ攻撃

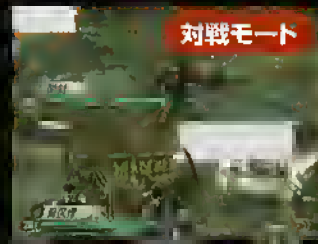
Yボタンを押すと出る威力の高い攻撃。通常攻撃と組み合わせることによって特殊な能力を発揮する。



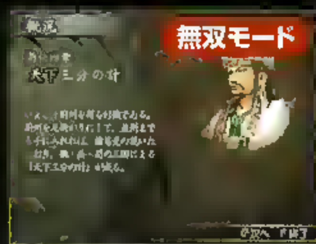
⬆通常攻撃を1発出した直後に出すと、敵を宙にはね上げる効果が。

ボリューム感あふれる5つのモードで『三国志』の魅力を堪能しよう!

『真・三国無双3』にはさまざまな楽しみかたが用意されている。ここでは、そのなかから5つのモードを紹介していこう。もっともメインとなるのは無双モード。プレイを重ねれば使える武将やシナリオが増えていく。無双モードとフリーモードでは、獲得したアイテムや育てた武将は共通して使うことができるぞ。



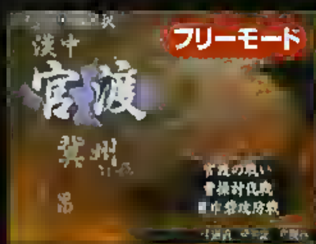
⬆ふたりプレイで対戦するモード。画面が2分割され、4種類のルールが選べる。



⬆魏・呉・蜀などの勢力を選んで天下を目指す、このゲームのメインとなるモード。



⬆敵の撃破数や、クリアーまでの時間などを競うモード。武将の選びかたがポイント。



⬆無双モードのシナリオを任意に選んで遊べるモード。練習やアイテム獲得に便利だ。



⬆武将、護衛部隊を作成できるモード。外見や武器などをエディットすることもできる。

馬・象

Aボタンを押すと馬や象に乗ることができる。馬に乗ると高速で移動でき、象ならば櫓などが破壊可能だ。



⬆鎧アイテムを持っていれば、戦闘開始時に馬に乗って登場するぞ。

弓

右トリガを引き、XやYボタンを押して発射する。遠くから攻撃することができ、高いところにいる敵なども倒せる。



⬆ゲージが溜まっているときにBを押せば強力な無双弓攻撃となる。

無双乱舞

画面下の無双乱舞ゲージが満タンのとき、Bボタンを押すと発動。無敵になって敵を蹴散らす強力な攻撃だ。



⬆体力が少ないときに発動すると真・無双乱舞となり炎属性がつく。

ガード

左トリガを引き続けていると相手の攻撃をガードできる。ガードは正面からの攻撃しか防げないので注意しよう。



⬆相手武将の攻撃をガードで防ぎ、攻撃の隙をついて反撃すること。

魅力その2 戦いはもう始まっている？ 戦略を練って戦場に挑め！

無双モード・フリーモードの戦闘開始まえには、これから挑む戦いのさまざまな情報が画面に表示される。すぐに戦いを始めずに、まずは勝敗条件・軍団情報の確認、アイテムの装備などをしておこう。戦うまえに戦略を練るには、まず勝敗条件を確認し、つぎに軍団情報を見て、敵の軍団がマップ上にどのように配置されているか確認することが必要だ。この勝敗条件と軍団情報はプレイ進行中もリアルタイムで確認できる。しかし戦いのまえに戦略を立てておけばスムーズに戦いを進められるぞ。

装備アイテムは、戦闘が始まってしまうと変更できないので忘れずに装備しておこう。最初のうちは装備アイテムの種類も、武将が一度に装備できる数も少ない。しかし戦いのなかでアイテムを獲得し、武将を成長させていけばたくさんの装備アイテムを身につけることができる。

また、使える武将が増えれば，戦いのまえに武将を変更することも可能。無双モードでは、同じ勢力の武将のみ変更できるようになっている。

1 勝敗条件で目標をチェック

いちばん重要なのが勝敗条件のチェック。やみくもに戦うとあとで混乱することがある。勝利条件は敵の総大将を倒すというものが大多数だ。しかし場合によっては味方を救出したり、特定地域の制圧、敵部隊の全滅などの特殊な条件も存在する。またプレイヤー以外にも、総大将を倒されると敗北する場合がほとんどなので注意。まずはこれらの勝敗条件を頭に入れ，戦略を練っていこう。



↑勝敗条件をチェックし、目標を定めてから戦略を立てていく必要がある。ただのアクションに終わらない魅力がここにある。

2 軍団情報で戦術を考える

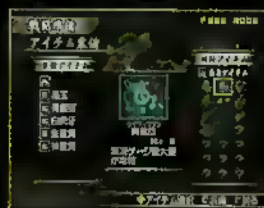
勝敗条件の確認が終わったら、軍団情報で布陣を確認しよう。全体を見渡し、どの軍団から撃破していくべきか戦略を練っていく。味方の総大将の位置も考え，安全な撃破ルートを選択するのだ。敵の軍団を確認するときには、配下武将が何人いるのかチェックしておこう。また、戦況によっては伏兵が多く出現する場合もある。これは初期の軍団情報では把握できないので注意しよう。



↑敵の軍団がどう動くか、味方の弱点はどこなのか。それらを見越した戦略を立てる。

3 装備アイテム・護衛兵を決める

装備アイテムには鎧、玉、能力アイテムの3種類がある。能力アイテムは武将が成長するに従って、一度に装備できる数が増えていくぞ。防御力アップの玄武甲、攻撃力アップの白虎牙などは優先して装備しよう。護衛兵は剣・弓などの兵の種類と，戦場に連れていく人数を決められる。



↑鎧や一部の能力アイテムは、特殊な条件を満たすと出現。



↑護衛兵は護衛ポイントを貯めれば選べる兵種が増える。

魅力その3 いざ出陣!! 戦場での戦いは圧倒的な爽快感がある



↑各部隊を束ねる強力な有名武将たち。彼らの居場所を把握し、効率よく戦おう。武将を倒せば敵の部隊は統率を失うのだ。

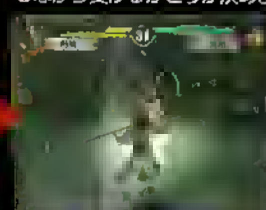
戦場では，特殊な勝利条件の場合以外は敵の総大将を目指して進んでいくことになる。味方の総大将がやられるとゲーム終了となるので、危険な敵部隊から倒していこう。敵の伏兵が出現したりと、状況は刻々と変化する。そこで全体の戦況をつねにチェックしておくことが必要だ。スタートボタンでそのときの軍団情報をチェックし、敵と味方の正確な位置、士気などを考慮して戦いを進めよう。敵武将をどの順番に倒していくか，戦略が問われるところだ。

一騎討ち！ 受けるか逃げるか？

戦場で戦っていくと、突然武将から一騎討ちを申し込まれることがある。一騎討ちを受けると対戦格闘ゲームのように1対1の画面に切り替わり、対戦が始まるのだ。勝てばその時点で武将を倒せるが、負けると即ゲーム終了となる。武将の育ち具合を判断しながら受けるかどうか決めよう。



↑ときおり敵の武将が一騎討ちを申し込んでくる。



↑呂布との一騎討ちは非常にきつい。最初は避けておこう。

戦いながらアイテムを集める

貴重な装備アイテムや、攻撃力・防御力アップのアイテムは戦場で獲得することになる。アイテムは木箱や壺を破壊するか、部隊を率いる武将を倒すと出現する。忘れずに取っておくようにしよう。木箱や壺の中身はたいてい決まっているので，覚えておくとつぎのプレイに有効だ。



↑名だたる武将を倒せば必ずアイテムを落としていく。



↑体力ゲージは肉まん、無双ゲージは千年仙酒で上限を伸ばす。

戦闘終了後は戦果を確認

戦闘が終わったら戦果を確認しよう。戦果はリプレイ，獲得アイテムの確認、武勲の確認、武器・護衛兵の成長の確認と続く。武勲は撃破武将，クリアータイム、撃破数などで評価される。まず最初は撃破武将を重視していくといい。武将を多く撃破すれば、武勲だけでなく武器経験値も多く獲得できるからだ。これらの項目をチェックし、結果に満足したらセーブしてつぎに進んでいこう。



↑武将を成長させるのは武勲の積み重ねだ。多くの武将を撃破して武勲を獲得しよう。

©2003 KOEI Co.,Ltd.

各種ゲームモードと新Kudosシステムの一部が判明

PROJECT GOTHAM RACING 2



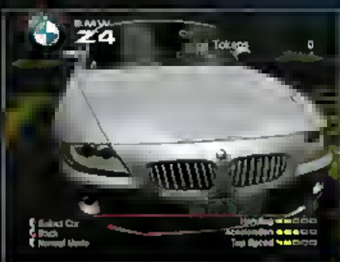
新参戦カー、新たな闘いの場となる都市など、続々と新要素が明らかになる『プロジェクト ゴッサム レーシング2(以下ゴッサム2)』だが、ついにシステムの具体的な新要素が白日のもとに……!

タイトル	プロジェクト ゴッサム レーシング2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュ・レーシング
発売日	2003年冬発売予定	価格	価格未定
開発	Bizarre Creations LTD.	制作者	――
ブロック数	未定	対象年齢	未定
システム対応	5.1ch Xbox Live		
その他	未定		

ひとりで走ってスタイリッシュレースを極めよ! シングルプレイの基本モード

まずはひとりで遊ぶ、"シングルプレイ"の基本モードを紹介。

メインとなるのが"Kudosワールドシリーズ"。右にその詳細を紹介する。さらにレース、タイムアタック、スタイルレーシングの3つのジャンルをクリアーしていくたびにランクアップしていく"アーケードレーシング"、レーストラックごと、あるいは車種限定でラップタイムを競う"タイムアタック"もある。さらに新たなモードが存在するらしいのだが……?





⬅⬇Xbox Liveに接続していれば、Xbox Liveに接続している世界中のプレイヤーのなかにおける、自分のランキングやコースレコードなどが確認可能。すべてのモードにおいて味わえる特典だ。

シングルプレイの核 "Kudosワールドシリーズ"

14にクラス分けされた"シリーズ"を戦い、その頂点を目指すのがこのモード。ひとつのシリーズには"コンパクト・スポーツ"、"スポーツコンバーチブル"、"クーペ"、"ラグジュアリー"、"グランドツアラー"、"Ultimate(究極)"まで、クルマの性能やジャンルによってクラス分けされている。ひとつのシリーズで約6~10車種選択可能。



⬅ミニやVWビートルなどが登場するのが"コンパクト・スポーツ"。いろいろ試せ!

『ゴッサム2』開発スタッフを直撃!

今回はシステムのごく一部の詳細が明らかになったものの、まだまだ謎の多い『ゴッサム2』。そこで当編集部は、サウンドを中心に『ゴッサム2』の開発を担当しているBizarre Creationsのニック氏と、横浜取材にも参加した日本での開発担当・呉島氏から、さまざまな秘密を聞き出した!



BIZARRE CREATIONS サウンドプロデューサー ニック・ウィズウェル氏



マイクロソフト プロダクトディベロップメント リミテッド プログラムマネージャ 呉島 快氏

フラットな横浜コースはタイト?

――ニックさんのご担当は?

ニック 具体的にはゲーム中の音響効果。ミュージックライセンス関係も担当しています。

――現在の開発状況は?

ニック 答えるのは難しい。現段階なら、75~80パーセント終わっていると言えるのでは。

――『ゴッサム2』のお気に入りコースは?

ニック 音響的に好きなのはシカゴ。電車の高架のところが、たいへん特徴的なので気に入っています。ゲームの中でも、まわりのそういった環境の音響ということを取り入れています。また、フィレンツェがとてもキレイで気に入っています。建物とかが古風ですしね。横浜もドライブするにはすばらしいサーキットだと思います。非常に多様性に富んでいますし。明るく開けたところから建物が密集したところへ出てきたりなど、バラエティーに富んだコースを楽しめます。それに横浜のようにフラットな場所は、マルチプレイで非常

©2003 Microsoft Corporation.©2003 Bizarre Creations Limited.All rights reserved. ※画面は開発中のものです。

イベント――種類豊富なレース

各シリーズの中には、以下のようなさまざまなゴールを競うレースがある。全イベントでメダルを獲得すれば、その"クラス"はクリアーとなる。

◇ストリートレース◇

複数のライバルマシンを相手に、トップを争うオーソドックスなレース。ライン取りやスリップストリームなど、アツい駆け引きが堪能できる。



⬆スタイリッシュな走りを決めつつ、ライバルのクルマをブッちぎれ！　新Kudosシステムの活用もしやすい。

◇コーン・チャレンジ◇

走るのは自分ひとり。コース上に配置されたコーン（パイロン）をクリアーしながら、一定のKudosポイントを得るのが目的のレース。



⬅コーン（パイロン）のあいだをすり抜けながらゴールを目指す。ハンドリングテクニックが問われる。

◇ホットラップ◇

自分ひとりの単独走行で、コース1周の最速ラップタイムを競う。自分の限界に挑む、やりこみがいのあるイベントのひとつと言える。



⬅最短ラインを見極め、ミスを最小に。ドリフトやライン取りでKudos獲得。

◇タイムアタック◇

こちらも単独走行で最速タイムを競うモードだが、こちらは決められた周回数の合計タイムが対象。集中力の持続がカギとなるだろう。



➡長い緊張に耐えられるか？　しかし少々のミスはつぎの周で取り返せる！

◇オーバーテイク◇

コース上を走っているライバルのクルマを、規定時間内に何台抜けるかを競う。ライバルマシンゴボウ抜きの快感が味わえるイベントだ。



⬅1台、また1台……。並み居る世界の名車たちをつぎつぎと抜き去る！　スピードも大事だが"抜き"のポイントも重要。

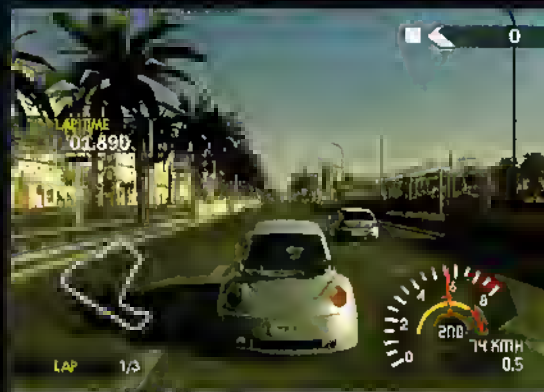
マルチプレイは3種類

『ゴッサム2』は、新システム、新ルールもさることながら、最大の進化のひとつが多人数プレイの充実度。マルチプレイのモードは、下記の3種類となっている。とくにXbox Liveへの対応は大きい。世界中のライバルたちとの対戦、世界ランキングの鑑賞などが可能だ。

- ●画面分割による、最大4人対戦
- ●システムリンクケーブルでつなぐことによる、最大8人（予定）対戦
- ●Xbox Liveによる最大8人対戦

◇ワン・オン・ワン◇

ただ1台のライバルマシンを相手に、抜きつ抜かれつのデッドヒートを展開。ほかのマシンのジャマが入らない、タイマン勝負がアツいイベント。



⬆ライバルはただひとり！　相手の背を見続けながら走ることになるか、背後から追われる展開となるか……？

◇トップスピード◇

コース上の特定地点に設置されたスピードカメラ（スピードガン）の前を通過する際の最高速度を競う。最終コーナーへの進入の見極めが重要に。

にタイトなレースが体験できます。

具島　前作では、すべての道をフラットとして見ていたんですけど、今回はアンジュレーション（傾斜）をちゃんと計算していて、しかも4つのタイヤの接地と音も、すべて4つのタイヤから独立して計算されています。だから、横浜みたいにフラットなところと、傾斜があるところでは、ものすごくフィールも違うし、音も違うし、ライティングも違う。まったく別の感じがします。

――その横浜コース、ほかに個人的な見どころはありますか？

ニック　ナビオスホテルの下をくぐって、汽車道を通るところ。ちょうどランドマークタワーも見えて、とても美しいところです。ドライブ時のサウンドも、すばらしいものになっています。木の橋を越え、レンガ道、木の道、アスファルトなど、フィールド、サウンドともすてきですよ。

――具島さんのお気に入り横浜コースは？

具島　私も汽車道なんですが、ほかにもワールドポーターズの周りが、ジムカーナコースみたいにすごく平らで、オーバルになっているので、あそこでドリフトしまくるのがいいです。横浜コースは、埋立地なので傾斜がない。だから、精度を高めていくと、どんどんタイムを削れます。バンクがあると飛んでしまうので、スピード落としてドリフトしなきゃならないですからね。

横浜コース誕生のワケは？

――前作ではひとつの都市にコースが3つ、という形でした。『ゴッサム2』でもそうですか？

具島　いいえ。横浜なら横浜、という都市ひとつの中にいくつかのコースがある、という感じです。今回は、"1.5キロ四方を完璧に作る"というコンセプトでしたから、日本の中で1.5キロ四方でどこかおもしろいところを見つけようと日本地図を持ってきて、そこに1.5キロに切ったシートを持ってきて当てはめていきました。京都などいろいろ候補があったのですが、横浜のベイエリアは、1.5キロにすべて入りましたので、それで決めました。

ニック　今回は、とくにひとつの都市で複数の場所というよりも、より多くの都市を選びたい、と考えて決めました。それぞれの都市の中でバラエティーを持たせ、なおかつ、同じコース、同じサーキットの中でも、さまざまなエリアを通っていただけるように、と思いましたから。

サウンドレコーディングに感動！

――お気に入りのクルマは？

ニック　エンツォフェラーリです。サウンドの録音のためにフェラーリの工場まで行きました。すごくうれしかった。あとはポルシェ911、2.7RSが大好きなので、録音が楽しかったです。

――前作はスーパーカーを手に入れるまでにかなり時間がかかりました。今回もエンツォフェラーリは最後に手に入るクルマなのでしょうか？

ニック　ノー。いいクルマがほかにもたくさんありますから。必ずしもレースのためにベストのクルマというわけではないんですけど、スペシャルなクルマという位置付けです。

次ページへ続く

スタイリッシュに走ってポイントゲッツ！ Kudosシステムもパワーアップ

『ゴッサム』シリーズ最大の特徴のひとつが、この"Kudos"のシステム。"かっこいい走り"を決めることで"Kudosポイント"が得られ、それにより新たなクルマが選択可能になったり、新コースが楽しめるようになったりする、やりこみゴコロを刺激する要素だ。『ゴッサム2』では、もちろん、このKudos獲得のシステムもパワーアップ、新要素が加わっている。



↑スタイリッシュな走りを連続で決めれば、Kudosは驚異的な勢いで貯まってゆく。ご覧のとおり、一気に300ポイント越えも！

レース中のテクニックで得られるKudos

◇SLIDE――ドリフト◇

Kudos獲得の基本といえるテク。もっとも簡単なのが、加速してコーナーに進入、ハンドブレーキで後輪をロックさせた状態のまま曲がりたい方向へハンドルを切る、というもの。ドリフトをしているあいだにKudosが貯まるが、滑り過ぎてガードレールに接触、などのミスをすると、Kudosを失ってしまう。車種によって挙動は異なるため、その点にも注意しながらドリフトを決めたい。



↑ハイパワーで重量も軽いレーシングマシンは、ハンドブレーキ不要だがシビアなドリフト。そのぶんKudosも稼げる。

◇TWO WHEELS――片輪走行◇

コーナーのゼブラゾーンなどの段差を利用し、片輪を乗り上げることで片輪走行を行う。片輪が上がっているあいだ、Kudosが貯まり続ける。リスクは高いが、やりがいのあるテクニック。

◇AIR――ジャンプ◇

段差や坂などでジャンプ、滞空しているあいだ、Kudosが与えられる。軽量で速いクルマが当然有利。滞空中はもちろん一切のコントロールは利かなくなるので、着地点の状況を見極める必要が。

◇360――360度ターン◇

速く走るためにはまったく必要のないテクニックだが、タイムに余裕があれば決めておきたい。パワーの大きいクルマなら、パワードリフトから豪快なターンを簡単に決めることができる。



↑豪快に1回転。当然のことだが、広いスペース上で行わないと激突必至。

新車続々判明！ 世界を駆ける名車たち

前号ではちょっとお休みしてしまった新車紹介。しかし、今回は一気に7車種の勇姿をお届け！いずれもクルマ好きなら知らぬ人のない名車ばかり。いまからどのクルマに乗ろうかと期待はふくらむばかり。右の7車種のほか、BMW→Mini Cooper Sの存在も確認されている。



BMW M3



Lotus Elise



Lotus Exige

Xbox Live対応となって……

――システム的に大きく変わったところは？

ニック　新しい技術が導入されていますので、グラフィック、サウンドとも非常に大きな改善が見られます。さらに、ハンドリングの精度に関しても改善が図られています。もうひとつ大きな変更点は、Xbox Liveのサポートが得られるということ。マルチプレイの環境で世界中のプレイヤーとプレイすることができる。

――Kudosシステムは、Xbox Liveではどう影響するのでしょうか？

具島　現時点では、Xbox Liveでただ遊んで終わり、ではなく、シングルプレイとマルチプレイが絶妙に組み合わさっている点がおもしろい、と言えます。「Xbox Liveってこんなことができるの？」という要素がかなり入っています。たとえば"ゴーストダウンロード"。世界最速プレイヤーのゴーストをダウンロードし、それとバトルできます。「この最速プレイヤーは、このクルマでこのコースをどういうライン取りをして走っているのか」などが確認できる。また、シングルプレイ中でもXbox Liveにつないでおけば、いま現在自分がチャレンジしようとしているコースのベストラップが自動的に出ます。「ああ……これが世界なんだな」という感覚を得ることができるんです。つなぎっぱなしにしてシングルプレイをやっていると、Xbox Liveの情報がバンバン入ってきておもしろいですよ。本当に燃えます。

"光"によるリアリティー

具島　『ゴッサム2』ではライティングのシステムが変わっていて、本当に空気感といいますか、光の演出がすごくいいんです。

ニック　都市のライティングは、まったく新しいシステムを導入しています。『ゴッサム2』の光源は太陽なんです。ただし、それがそのまま建物に太陽光が当たっているのではなく、たとえば建物の陰やフロア内に反射光が当たっている、という具合になっていますので、光と影、陽と陰のところが非常によく出ていると思います。臨場感を与えるという意味で非常にいいです。

サウンドの驚異的進化

ニック　サウンドについてですが、ひとつはデジタルサウンドプロセッサーを使っているので、前作よりクオリティーが高くなっています。

具島　ラジオってちょっとローカットになったりしますよね。そういうフィルターやコンプレッサー（圧縮）"をかけ、わざとノイズを入れた状態にしています。また、トンネルに入ったら消えちゃったりもします。

――前作同様、好きなCDをかけながらプレイすることはできますか？

ニック　イエス。CDモードならふつうにクリアーな音質で聞けますが、ラジオシステムで使うとコンプレッサーを通るので、本当にカーラジオで聞いているみたいです。また音響に関しては、オーディオフィルターを使っています。たとえばクルマが遠くに行くと、音量、ボリュームが小さくな

新要素 RACE LINE——レーシングライン走行

『ゴッサム2』では、コース上の非常に狭い範囲に存在する、いわゆる最速ラインを通ることによってKudosが得られるようになった。タイムアタックにチャレンジしつつ、Kudosを獲得！



←コーナーのクリッピングポイントをかすめるような最速コーナリングを！

新要素 DRAFT——スリップストリーム

空気抵抗を避けるため、長いストレートなどで前方を走るクルマの背後につけて走行、その抵抗を軽減し加速を助けるスリップストリームの最中にもKudosが与えられるようになった。



➡高速レースの難敵である空気抵抗を減らしながら、加速&Kudos獲得。

"ガレージ"でクルマの選択と鑑賞を

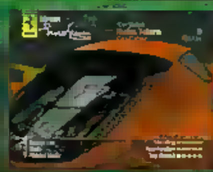
レースで使用するクルマの選択は、クラスごとに用意された"ガレージ"の中で行われるようになった。写真のようにガレージ内に駐車されている描写がなされているだけなく、ガレージ内を歩き回ってクルマを鑑賞することもできる。ちょっとしたオーナー気分を満喫できるかも。







➡ガレージの駐車スペースに置かれた、世界の名車たち。



↑ガレージ内を自由に歩き回り、クルマの全景をなめるように観察することも。カタログではうかがい知れない、超高級スポーツカーの細部も細かくチェックできる、夢の仕様だ。



←まだ使用不可のクルマには、覆いがかけてある。Kudosを貯めよう！

奥にあるホイールや工具は……？



←ガレージの奥には、よく見るとホイールや工具が見える。右端にはゲーム機もあるようだが……？



Subaru Impreza WRX STi
Toyota MR2 Spyder
Toyota Supra
VW New Beetle RSi
VW Golf R32

るだけではなく、高音の部分がなくなります。

具島 高音の部分がなくなって、ドドド……という低い音の部分だけが聞こえてきたり、遠くに行ったときに高音が飛んで「ウォーン」と地響きみたいな低音がしたり。それをサブウーハーとか使って聞いているとすごいです。

ニック 前作はじつは5.1chではなく4.1chだったのですが、今回は新しいオーディオシステムを『ゴッサム2』用の仕様にしていますので、フルスペックのドルビー5.1chで聞くことができます。

あのマシンがクラッシュする!?

——フェラーリやホンダなどのマシンが、ゲーム上でクラッシュするのは初めてのようですが？

具島 これらのカーメーカーには、MS本社（アメリカのチーム）が交渉しました。

——MS側からダメージのモデルとか、色とかを提示して完全に相手に満足してもらったうえで制作していく、そういう手間と信頼関係を築いて作り上げた、という感じでしょうか？

具島 そうですね。

ニック カーメーカーからは、いろいろなデータをいただきました。クルマのモデル、カラーだけでなく、カーメーカーが行っているクラッシュ（衝撃）テストなどの資料をもらったりしました。

まさに世界レベルのレースゲーム

——日本のユーザーにメッセージを。

ニック まず第一にぜひ『ゴッサム2』においてオススメしたい点は、世界的規模のグローバルな色彩をお楽しみいただけることだと思います。世界中至るところのユーザーの皆様にアピールできるものになっています。日本のユーザーの方々にとりましても、日本の偉大なクラシックカーあり、モダンカーあり、ということで、お楽しみいただけると思います。また、世界中の本当にすばらしいクルマが目白押しなので、そちらのほうもお楽しみください。また、Xbox Liveですばらしい体験ができるはずです。日本だけでなく、世界中のいろんな方々とプレイできますから。





クローン再生によって何度でも甦る不死の小隊！

BRUTE FORCE

修羅場となる惑星と武器の数々が判明！

初回特典として、アメコミ調の書き下ろしストーリーブックと、『HALO2』ほか各種映像をおさめたボーナスDVDの付属が決定！　ソフト購入予定者は確実に手に入れるための店頭予約をお忘れなく！

タイトル	ブルートフォース		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	シューティングアクション
発売日	10月9日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Digital Anvil	製作者	
ブロック数		対象年齢	16歳以上
システム対応	5.1ch　1〜4人		
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能）、Xbox Liveはコンテンツダウンロードのみ対応		

action

本作は、4人の兵士から成るコマンドー小隊"ブルートフォース"を操り、さまざまな戦闘ミッションを遂行していくシューティングアクション。今回は、物語の舞台となるユリシーズ星系の惑星と、戦闘アクションの要となる武器の数々を紹介するぞ。また、ひとり用のメインゲームとなるキャンペーンモードの展開も判明！　いまからじっくり予習しておこう。



↑4人のキャラを使い分けながら戦っていく『ブルートフォース』。キャラによって特殊能力や使用可能な武器が異なるので、状況に応じたキャラ選択が重要だ。

さまざまな登場武器 WEAPONS

銃器はキャラごとに2丁、手榴弾などのアイテムはいくつでも携行可能。ただし銃器は、キャラによって装備できるもの、できないものの区別が存在する。登場武器の総数は約30種類。今回はその半数ほどを紹介！



CONFED L2R-10
レーザーピストル

殺傷力が高く、発射音と反動が非常に小さい小銃。接近戦や、ホークのステルス戦用武器として役立つ。



CONFED L2R-23
レーザーライフル

近接・遠隔のどちらにも対応できる用途の広いレーザー銃。連邦軍兵士の基本装備のひとつでもある。



CONFED L2R-50
レーザーキャノン

強力なビーム弾で敵に甚大なダメージを与える武器。しかも威力の割には比較的発射音、反動ともに小さい。

© 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

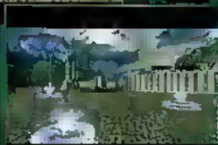
激しい戦場と化すワールドの数々！

PLANETS 惑星

「ブルートフォース」の舞台は、いくつもの惑星が連なる、"ユリシーズ"と呼ばれる星系。それぞれ環境も違えば、そこに住む生命体・種族も違う。それらの均衡は、"連邦"と呼ばれる組織の統治によって何とか保たれている。本作では、以下の5つの惑星にもうひとつを加えた、全6つのワールドが登場。各惑星はとても広大なため、1度行っておしまい、というわけにはいかないようだ。

転送ゲートから出動・帰還！





↑→転送ゲートを通って、各惑星のさまざまなエリアの戦場へ。

カスピアン CASPIAN





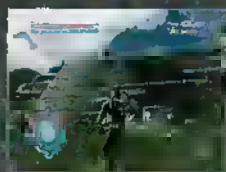
←至るところで採掘が行われている様子。

資源に恵まれた産業の中心地

ユリシーズ星系の第三惑星。地球に非常によく似た環境で、人口の約8割は人間。4つの大きなエリアに分散している。"スートロック"という採掘資源の宝庫で、ユリシーズの重要なエネルギー源となっている。

エスチュアリ ESTUARY



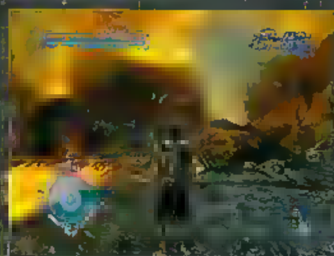


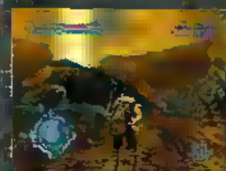
←内陸部には遺跡のような建造物も。

紫の海に覆われた水の惑星

惑星表面の85パーセントは水。深海には巨大生物の存在も確認されている。この星の政治は連邦が完全に握っており、1万人はこの人間が生活。水上に小型の宇宙ポートが存在し、繁栄の中心となっている。

シンジ SINGE





←地下からガスの炎が吹き上げている。

過酷な環境の灼熱惑星

連邦の研究所に常駐している1000人の科学者以外、ほとんど生物は存在しない。唯一生息しているのが、ファイアーハウンドと呼ばれるシンジ特有の生命体。探検家や科学者を襲う、非常にどう猛な生き物である。

オシリス OSIRIS





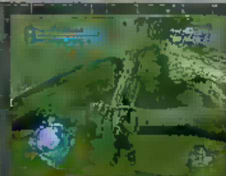
←シアー族の不気味な彫像が点在する。

火山が分布するシアー族の根城

惑星カスピアンのまわりを公転している衛星。活火山や溶岩の活動が激しいため、気温は非常に高い。もとは生命の存在しない星だったが、母星を持たないシアー族のカルト集団がコロニーを作り、生息している。

フェリックス FERIX





←巨木と、それをつなぐつり橋が特徴。

巨木が生い茂るフェラルの故郷

ブルータスの種族である"フェラル族"の母星。地表が木や沼で覆われているため、住民は巨木をくり抜いて作った居住空間に暮らしている。この星で産出される"ガロ"という果物の一種は、高価な資源のひとつ。



FOLEY 356 TACT ハンドガン

昔ながらの鉛の弾丸を発射する、非常に高性能なハンドガン。デザインもスマートなものになっている。



L-SHOT 50 スナイパーライフル

大口径から弾丸を発射する、連邦軍の公式ライフル。遠距離からのスナイプにはなくてはならない装備だ。



RUG50 ミニガン

車載型マシンガンの小型バージョン。小型ながら、その威力は携帯用武器として最強クラスと言われる。



Rail RSR レールライフル

平行に並んだ2本の鋼製レールと電流を利用して、マッハ2を超える高速で弾丸を発射可能できる銃。

4人まで遊べるキャンペーンモード！
MISSION 作戦

本作のメインモードとなるのが、連邦の精鋭部隊"ブルートフォース"の4人を操ってミッションをこなしていく"キャンペーン"モード。ここからは、その序盤の作戦内容を紹介するぞ。ちなみに対戦モード同様、このキャンペーンモードでもスプリットスクリーン（画面分割）によって最大4人までプレイ可能。声をかけ合いながらの共闘も楽しいゾ。



←各ミッションのまえにブラットン司令官が登場。



←ターゲットの指示や作戦内容の説明が行われる。

ひとり4役？ 操作はどうなる!?

既報のとおり、本作は4人パーティーの小隊を操って戦うゲーム。といっても、同時に4人のキャラを操作するわけではない。プレイヤーが直接動かすキャラは、当然ひとり。基本的に、いつでも方向パッドで瞬時に切替できる（画面左下のアイコンに対応）ようになっている。操作していないキャラたちは、"戦闘"や"待機"などの命令を与えておくことで、半自動的に行動してくれるぞ。ちなみに、ストーリー上、ブルートフォースの4人が結集するまでは、連邦の兵士が味方としてパーティーに入ってくれることもあるようだ。

方向パッドで瞬時に切替！





←方向パッドの上でテックスに、という要領。

MISSION 1 第23特殊部隊へようこそ！
Welcome to the 23rd

キャンペーンのファーストミッションは、狂戦士"テックス"がブルートフォースとして招集されるところから始まる。"レッドハンド"という連邦の反抗勢力が惑星エスチュアリで活動しており、その彼らを一掃するのがミッションの内容だ。レッドハンドはもともと連邦側で活動していたが、最近、別の勢力に加わって暴れている模様。「ミッション達成のために手段を選ぶ必要はなく、何をしてでも彼らを壊滅せよ」との指令からも、状況が切迫していることがわかる。ホログラム映像によるブラットン司令官からの指令が終わると、さっそくミッション開始。このミッションはゲームのチュートリアルも兼ねているため、ブラットン司令官のレクチャーのもと、テックスひとりで挑むことになるぞ。

反抗する勢力を力でねじ伏せろ！



↑テックスは突撃型の戦士。派手に武器を撃ちまくって、作戦エリアに潜んでいるレッドハンド兵を片っぱしから排除していくのだ。



↑進んでいると、どこかから狙撃を受けた。ここでは司令官の言葉に従って……。

武器を有効に使え！



↑スナイパーライフルを装備し、照準をスナイパーモードに切り替えてみよう。すると、離れた草むらからこちらを狙っている敵のスナイパーを発見！ 反撃だ！



←地雷の爆破装置を解除できるのはテックスだけの特殊スキル。爆破で排除してもいいが、回収した地雷はこちらの武器として使えるのだ。ここでしっかりマスターしておこう。

DNAキャニスターを回収すると……!?

キャンペーンモードの各ミッションをプレイしていると、ステージ内で"DNAキャニスター"と呼ばれるアイテムを入手することがある。これを手に入れると、マルチプレイモードで遊ぶときに何かいいことがあるようだ。その効果とは……？





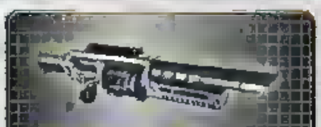
Rail CWR レールライフル

レールガンの大型バージョン。高速で弾丸を発射する仕組みは同じだが、より長距離への攻撃に対応。



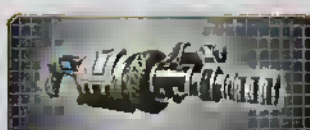
Feral Cutter フェラルカッター

鋭い刃のディスクを高速発射し、敵を切り裂く銃。ブルータスらフェラル族の戦士に古くから伝わる武器。



UKHON-GPL グレネードランチャー

一度に複数のクラスターグレネードを発射する重火器。1発で広範囲のエリアを粉砕することが可能だ。



SWP ミサイルキャノン

標準的なミサイルを発射。ターゲットのみならず、その半径3メートルの範囲を巻き込んで破壊できる。

MISSION 2 ブルータス救出
Rescue Brutus

フェラル族が住む星、フェリックス。元来、フェラル族は種族の秩序を重んじ、それを乱すものを部族から追放する習慣があった。しかし最近、追放されたフェラル族の者たちが組織化し、あちこちで同族であるフェラル族を襲撃しているという。テックスは、彼らに捕らえられた同胞救出の命を受け、惑星フェラルに乗り込んでいく――。このミッションでは、ブルートフォース第二の戦士、"ブルータス"が登場。どこかに捕らえられている彼を助け出せば、大きな戦力となってくれるだろう。


↑反逆者たちによって捕らえられてしまった仲間、ブルータスを助け出すのだ。


↑巨木を利用して作られているフェラル族の居住区を探索。

第二の戦士を捜せ!



←↑テックスの行く手には、武装したフェラル族の反逆者が待ちかまえている。ブルータスはどこに!?

MISSION 3 セメタリーゲート
Cemetery Gates

連邦の輸送ヘリが、緊急信号を発したまま消息を絶ってしまった。信号の発信地は、惑星カスピアンの燃料補給ステーション。ふたりになったブルートフォース、テックスとブルータスは、惑星カスピアンに急行する――。ミッションの目的は、行方不明のヘリを見つけ出し、輸送していたブリーフケースを回収すること。ただし、現場のステーションは、連邦の敵対勢力である屈強なミュータントたちによって占拠されているという。新たに加わったメンバー・ブルータスの力の見せどころだ。


↑連邦に反抗しているカスピアンのミュータント。驚異的な身体能力を有する。

特殊能力ベンガー発動!!


←ブルータスのスペシャルアビリティである"ベンガー"を発動すると、有機体の熱量を感知できるようになる。暗闇にまぎれている敵も一目瞭然だ。



↓多少のダメージでは倒れないミュータントたち。どうする!?

MISSION 4 シャドゥーン追跡
Hunting for Shadoon

衛星オシリス。ここでは、シアー族のカルト集団"ソード・オブ・シャドゥーン"の信者8万人が徒党を組み、連邦にとって大きな脅威となっている。先日、惑星フェリックスで発見された異星の技術がシアー族のカルト集団から発信されたことをつきとめた連邦は、オシリスにスパイを送り込んだのだが――。このミッションの目的は、いまだオシリスから脱出できないでいる連邦のスパイの救出。そして、その人物こそブルートフォース3人目のメンバーとなる女スパイ"ホーク"なのだ。


↑ホークがパーティーに加わる。ブルートフォースもようやく3人までが集結!


➡カスピアンには、シアー族の建物が多数。連邦の弱体化を図る一大勢力となっている。

オシリスに何があるのか!?

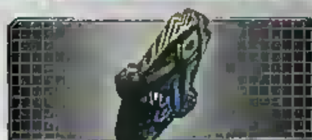

↑力尽きた連邦兵士たちの骸を発見。彼らの遺品であるアイテムを回収しておこう。




Therm SUIP
ミサイルキャノン
複数の感熱ミサイルを同時に発射するミサイルキャノン。ターゲットの体温を感知して自動追尾するのだ。


Frag Grenades
フラグ グレネード
いわゆる手榴弾。爆発時に鋭くとがった高熱の金属片をばらまき、一定範囲の敵を殺傷することができる。


Gas Grenades
[illegible]
手榴弾そ[illegible]。爆発時に大量の毒ガスを噴出し、ターゲットの体内からダメージを与える。投射して使用。


Energy Grenades
エナジー・グレネード
手榴弾その3。広範囲かつ複数の敵にダメージを与えることが可能。その破壊力は絶大だ。投射して使用。

恐竜ワールドへようこそ！
ステージ3までをマップ付きで解説!!

DINOSAUR HUNTING ～失われた大地～



広大なアマゾンに息づく、未知なる恐竜たちを捕獲するのは一筋縄ではいかない。狙撃のテクニックだけでなく、事前に情報収集をキチンとしておくことが大切だ。

タイトル	ダイナソーハンティング～ウシナワレタダイチ～		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ハンティングアクションアドベンチャー
発売日	9月18日発売予定	価格	5800円(税込)
開発	SCARAB	関係者	
ブロック数		対象年齢 全年齢	システム対応 5.1ch HDTV
その他			

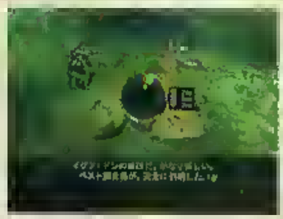
恐竜ハンティングの基礎知識

恐竜を効率よく捕えるためには、事前の調査が重要。ほとんどの恐竜は、生活痕がどこかにあるのでしっかり捜そう。恐竜はマップ上に赤（肉食）か緑（草食）の点で示されているが、茂みなどに隠れている場合は表示されない。初めて足を踏み入れる場所は慎重に探索しよう。ライフルをかまえてズームを使えば、茂みにいる恐竜もしっかり見えるぞ。

なお、ディノニクスやディフォロサウルス、コンプソグナツスといった小型恐竜は，ショットガンなら1発，ハンドガンでも1～2発で倒せる。



⬅ボイスプレートには攻略のヒントが隠されている。



⬅弾薬を節約する意味でも、生活痕の調査は大切だ。

ベスト調合の手がかり

ベスト調合がわかる手がかりのうち，もっとも重要なのが糞だ。新しい糞を調べれば必ずベスト調合が判明し，なおかつターゲットクラスの恐竜は，ほとんどの場合出現場所付近に糞が落ちている。ベスト調合は，概ね下図の順に正確なものがわかるぞ。



⬆足跡は居場所のヒント。死骸は調合色，唾液は数値以外判明。

生活痕と調合判明度

生活痕	判明度
糞	高
唾	
死骸	
足跡	低

同じ場所に何度も足を運ぼう

恐竜や猛獣のなかには，条件を満たさなければ出現しないレア級のものもいる。たとえばステージ1のサーベルタイガーは，ディフォロサウルス捕獲後に同マップへ行かなければ出現しない。ステージ情報に未見の恐竜がいたら，くまなく捜してみよう。



⬅ディフォロサウルス捕獲後にもう一度来ると……。

➡隠しターゲットのサーベルタイガーが出現するぞ。

油断禁物！ 帰途に注意

ターゲットを保護できてもまだ終わりではない。ベースキャンプに帰還して初めてステージクリアーなのだ。帰り道には新たにディノニクスなどが出現することもある。最後まで気を引き締めていこう。



⬅ターゲットを捕獲しても安心せず，ベースキャンプに戻るまでは慎重に行動しよう。以前はいなかった恐竜に不意打ちを受けることがあるぞ。

ターゲットクラスの恐竜と戦うときのコツ

ターゲット、またはサブターゲットとなる恐竜は麻酔弾への耐性が高く，ショットガンや調合なしのライフルで保護するのは非効率的。弾数で押す戦法は，弾薬を余分に消費するだけでなく賞金も下がってしまうので，周辺をよく調査し、ベスト調合，もしくはそれに近い調合弾を用意することがまずは前提となる。そのうえで，ターゲットを安全確実に保護するために，押さえておきたいポイントを解説しよう。



⬆（サブ）ターゲットは，弱点をきちんと狙わないと効果的なダメージを与えられない。

いきなり弱点を狙わない

ターゲット級の恐竜は弱点が隠れていたり、小さかったりと狙いにくい。そんなときはベスト調合弾をどこでもいいので1発打ち込めばダウンさせることができる。



⬅例外もあるが，まずダウンさせてから狙おう。

マップ切り替えを駆使

エリア移動を行うと恐竜の位置と興奮状態がリセットされるので，襲われたらマップを出よう。ただし，複数いるターゲットは1体でも仕留めると消えるので注意。



⬅危険なら一時撤退。移動後もダメージは残るぞ。

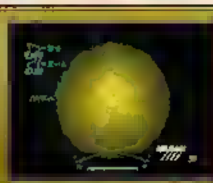
©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

STAGE 1 大森林　MISSION ステゴサウルスを捕獲せよ！

ベースキャンプ周辺には大量のアイテムがあるので取り逃がしのないように。エリア2、3、4には茂みから飛びかかってくるディノニクス、ドロマエオサウルスがいるので要注意。R成分が不足しがちなので、少し買っておくのがオススメだ。

EVENT アロサウルスの急所を狙え!

アロサウルスの急所は口の中。正確に狙わずとも、手持ちのライフル弾5発を当てればいい。帰還時に再び姿を現わすが、ここは見守るだけ。ステージ3で直接対決だ。



←落ち着いてライフル ればオーケー。

POINT1 アパトサウルス

アパトサウルスのいるエリア5に入ったら川沿いに北上しよう。岩陰に糞があるので、これを調べればベスト調合が判明する。弱点は頭にある。東にある坂を登って、高台まで行けば、アパトサウルスが興奮しても、ダメージを受けずに狙撃できるぞ。アイテムは入り口と高台にある。



←ここでベスト調合を知っておけば楽に捕獲できる。



←木の枝で見にくいが、ダメージを受けることはない。

POINT2 ディロフォサウルス

エリア6の岩肌に付着した毒液を調べると出現。そのまえに西の岩陰にある糞の調査をしておこう。弱点はえりまきの裏。調合弾を2発作成しておき、出現したらエリア7へ戻って入りなおそう。調合弾を体に当てるとえりまきを開いてダウンするので、回り込んです速く弱点を狙え。



←出現直後は真横にいるので狙いにくい。一度撤退だ。



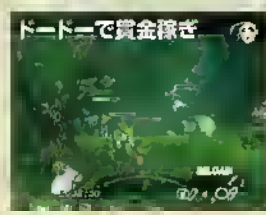
←まずは本体に当てて、体勢が崩れたら弱点を狙おう。

POINT3 ステゴサウルス

ステゴサウルスのベスト調合は、エリア8に入ってすぐ左にある糞で知ることができる。エリア9へは西側の岩肌にある穴に入れば行けるぞ。エリア9ではアルバートサウルスが襲いかかってくるので要注意。ステゴサウルスの弱点は腰。足に当てないように気をつけよう。4体いるぞ。



←腰に当たりやすい。多少背中よりでも大丈夫だ。



←ドードーとヒプシロフォドンもしっかり保護しよう。



マップの見かた　V:ボイスプレート、H S R:弾薬、●:調合データ、✚:回復剤、L:閃光弾、R G B:調合用成分

HUNTING ROUTE ルート解説

エリア1～5

エリア2の小道を抜けるとディノニクスが飛びかかってくる。通常はハンドガン2発でいいが、隠れている場合はダメージを受けるので注意。後半の3体はまとめて狙えそうならショットガン、散らばっていたらハンドガンで。エリア3以降は足跡を追いながら東へ進み、アパトサウルスを捕獲。



←エリア4と3の境界(北側)にも2匹隠れている。

エリア6～8

エリア6のラムフォリンクスは下降時をハンドガン2発で狙い撃とう。複数来たときはショットガンがいい。アルバートサウルスは下層の突き当たりで調合比率を調べてから狙撃する。エリア7と6を行き来してディロフォサウルスとサーベルタイガー×2を捕獲したら、エリア3へ戻ってエリア8へ。



←ステゴサウルスのベスト調合を忘れずチェック。

エリア9～10

エリア9では事前にアルバートサウルスの調合弾を作っておく。危なかったらエリア8へ戻ろう。エリア10でステゴサウルス×4を捕獲したら、ドードーとヒプシロフォドンをできるだけ保護。帰りはエリア9の東からショートカットで帰れる。エリア9、エリア2ではともにディノニクスが出現する。



←ボイスプレートを見ている余裕はないぞ。

STAGE2 夜の湖畔 MISSION ブラキオサウルスを捕獲せよ!



HUNTING ROUTE ルート解説

エリア1～4

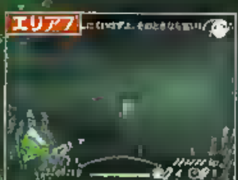
まずはベースキャンプ西側を探索してアイテムをくまなく集めていく。エリア2の南部にはトロサウルスが4体いる。ライフルで1体、調合弾で残り3体を捕獲しよう。シュノサウルスを保護したら、エリア4のアイテムを回収してベースキャンプへ戻る。ヒプシロフォドンにはハンドガンを使おう。



←ここでベロキラプトルに先手を打っておく。

エリア5～9

エリア5, 6にはコンプソグナツスとディノニクスが出現。ムダなダメージを受けないようにマップをよく見て進もう。エリア9にはサブターゲットのケントロサウルスが3体。糞でベスト調合を解読したら一度外へ。調合弾を3発作成して連続で仕留める。エリア9北側の茂みにはディノニクス多数。



←まずは糞へ。ステゴサウルスより異質しやすい。

エリア10～12

エリア10でブラキオサウルスの突進をかわしながら、橋を渡ってエリア11へ。エリア3でアイテムと調合表回収後、エリア11のベロキラプトル4体を遠距離から仕留めてから戻って捕獲。帰還ルートはそのまま東へ。エリア8で南下して、サブターゲットのプレシオサウルスを捕獲。



←ボイスプレートには末魔が……。帰りが怖い。

大きな湖を反時計回りに進んでいくステージ。まずは行き止まりになっている西へ行き、アイテムとサブターゲットのシュノサウルスを仕留めてから追跡を開始しよう。随所には凶暴な肉食恐竜の影……。湖に潜む主の正体は、最後に判明するぞ。

EVENT ディノニクスを倒せ!

急接近してくるディノニクスを狙い撃つのがノルマだ。行動可能になったら素速くメニューを開き、調合弾を作成して狙撃しよう。1発で仕留めないとやっかいだぞ。



←懐に入られると危険。調合弾で仕留めよう。

POINT1 シュノサウルス

シュノサウルスはエリア3入り口付近の糞でベスト調合が判明。弱点は頭で、調合弾2発で捕獲するのが無難。対岸のアイテムは、この時点ではまだ取れない。赤い小型の恐竜はベロキラプトル。保護するまでベスト調合はわからないので、ライフルでダメージを与えておくといい。



➡エリア2のトロサウルスは攻撃しても襲ってこない。



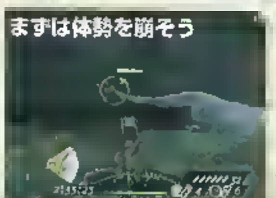
←エリア2に西端にシュノサウルスの糞があるぞ。

POINT2 ブラキオサウルス

エリア10まででは調合率しかわからないが、エリア3の北側にベスト調合表が落ちている。まずはこれを取りに行こう。ベロキラプトル×2はディノニクス以上に凶暴なので回復剤をいつでも使えるようにしておこう。帰りにはエリア11の岩の上に4体いるので、調合弾で仕留める。



➡急いで進むと非常に危険。確実に倒してから進もう。



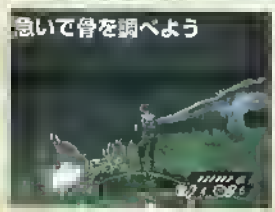
←体高があり弱点の頭部を狙いにくい。ここも2発で。

POINT3 プレシオサウルス

ブラキオサウルス捕獲後はエリア12への通行が可能になる。ここにいるのはプレシオサウルス。不用意に接近すると巻きつき攻撃で大ダメージを受ける。周囲の骨を調査し、調合率を確認後急いで退避。調合弾を多めに作って狙撃しよう。ラムフォリンクスをさきに倒しておきたい。



➡ラムフォリンクスが最優先。浮上周期を見極めよう。



←散乱する骨を調べると、成分の調合率が判明する。

マップの見かた V:ボイスプレート, H S R:弾薬, ◎:調合データ, ✚:回復剤, L:閃光弾, R G B:調合用成分

STAGE3 巨大洞窟 MISSION 洞窟を抜けて合流せよ!

このステージは2エリアしかなく迷うことなく進めるかわりに、洞窟の最後にはスーパーサウルスにアロサウルスが戦っている場面に遭遇してしまう。アロサウルスを捕獲するまで、先に進むことはできないぞ。短いが気を抜けないステージだ。

EVENT1 ディノニクスを倒せ!

ティノニクス4体が相手。ショットガンで一掃しよう。1体だけ散らばっているときもある。そのときはハンドガンを併用。



↑始ま[illegible]たらすぐ[illegible]ットガンを発射しよう。

EVENT2 ドラム缶を狙え!

ドラム缶[illegible]ライフルを3発撃ち込めば爆発してクリアーとなる。ディノニクスは完全に無視し、慌てずにズームして狙おう。



↑[illegible]にディノニクスに当たりやすいので注意。

POINT1 ノートン博士の隠れ家

コンプリグナッスを蹴散らしながら洞窟をひたすら駆け抜けていく。アイテムは忘れずに回収しよう。エリア1の中間地点まで来るとイベントが発生。'失われた大地'を最初に発見した、ノートン・クラスト博士の日記を読むことができる。再びまっすぐ進めばエリア2へ行ける。



↑ショットガンの弾を節約したければ無視して進もう。



↑この先に棲息する恐竜について書いてあるようだ。

POINT2 アロサウルス

エリア2の南側にある岩越しに隠れていれば、アロサウルスの突進を受けることなく戦える。弱点は口の中で、やはり1発で仕留めるのは難しい。弾薬が足りないときは調合弾で、成分が足りないときはライフル弾を何発も当てて体勢を崩そう。こうなれば口を開けっ放しになるぞ。



↑この岩陰に隠れて狙撃。ちょうどくぼみがある。



↑一度口が開けば、通常のライフル弾連射でも倒せる。

調合データを忘れずにゲット

アロサウルスの調合表は、じつはこれまでの過程で入手できるポイントがある。それはステージ2のエリア8だ。海岸線の北には、崩壊した先発隊のキャンプ地跡があるが、ここに落ちているカバンの中に調合表が入っている。アロサウルスなどの肉食恐竜は、R成分が大量に必要なので、ベスト調合がわかっていても、狙撃ミスは大きな痛手だ。外さないようにしっかり狙おう。



↑取り忘れていたら、ステージ3のまえにフリーハントモードをプレイしてゲット。

スーパーサウルスはフリーハントで保護

ステージ情報を確認すると、スーパーサウルスに関するデータも見ることができる。しかし、ここではどうがんばっても捕獲することはできない。フリーハントモードならダメージを与えられるので、クリアー後にゆっくり狙おう。弱点となる頭部は非常に小さく、また首をよく動かすので狙いが定めにくい。よく観察していると一瞬停止するのでここをす速く狙い撃つべし。



↑フリーハントモードではスタート時の所持金と成分が少ない。ムダなく使おう。



HUNTING ROUTE ルート解説

エリア1～3

ステージ3の基本ルートは至って単純。エリア1から道なりに進むだけでオーケーだ。エリア2では、南の岩のそばにあるカバンから、ケーブライオンの調合表が手に入る。この先のステージで必要となるものなので、必ず取っておこう。もし取り忘れたら、アロサウルス同様、フリーハントで回収しておくこと。南東にあるアイテムも忘れずに。アロサウルスを倒したら東を抜ければクリアーだ。



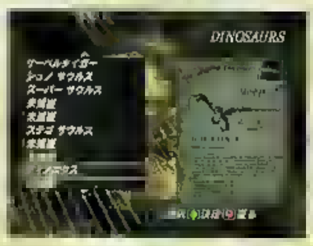
←この洞窟でケーブライオンのベスト調合が判明。

恐竜大図解 ステージ3までに登場する恐竜の詳細データを公開!

本作に登場する恐竜・猛獣は合計で50種類を超えるが、そのうちステージ3までに出現する20種類を詳しく紹介するぞ。"はじめから"でプレイしなおした場合でも、過去にそのレポート(データ)で一度でもベスト調合が判明している恐竜は、完全にわかった状態で始められる。二度目以降のプレイはスムーズに進められるはずだ。弾薬や資金が足りなくなってしまったら、あえて最初からやりなおすのも悪くない。保護した恐竜が増えるたびに、恐竜図鑑が埋まっていくのも楽しみのひとつ。フリーハントモードも駆使して、少しでも多くの恐竜データを集めよう。



←保護していない恐竜はフリーハントモードで再チャレンジ。



➡捕獲した恐竜は、図鑑でいつでも詳しいデータを閲覧できる。

データの見かた

各恐竜のデータは、以下の項目に対応している。①恐竜の名前②その恐竜が登場するステージ(ステージ3まで)。SUBはサブターゲット、MAINはメインターゲット③、④その恐竜の外観(CG&ゲーム画面)⑤その恐竜の最大賞金額⑥その恐竜に対して最適な麻酔弾の成分調合率⑦その恐竜の特徴や行動パターンに対するコメント⑧その恐竜の全長⑨その恐竜の食性⑩その恐竜の弱点となる箇所

ディフォロサウルス① ②STAGE1 SUB②



小型恐竜を捕食する中型の肉食恐竜。興奮すると首のまわりの羽毛を襟巻きのように逆立てて威嚇⑦する。唾液による攻撃を仕掛ける。

体長6メートル⑧ 肉食⑨ 弱点：頭(エリマキの裏)⑩

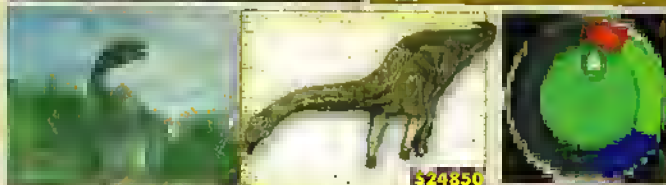
ステゴサウルス　STAGE1 MAIN



ステージ1に4体出現するメインターゲット恐竜。草食でふだんはおとなしいが、刺激を与えすぎると興奮して突進してくる。

体長9メートル　草食
弱点：腹

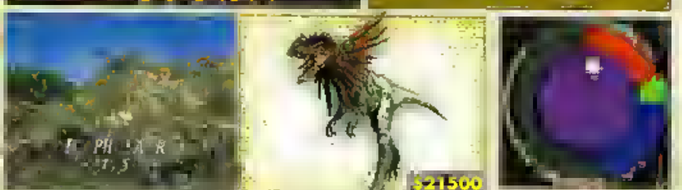
アパトサウルス　STAGE1 SUB



ステージ1のサブターゲットとなる草食恐竜。攻撃すると、首や尾を振り回したり、踏みつけで反撃してくる。高台から狙おう。

体長20メートル　草食
弱点：頭

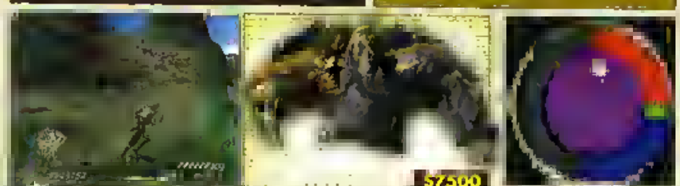
ディロフォサウルス　STAGE1 SUB



小型恐竜を捕食する中型の肉食恐竜。興奮すると首のまわりの羽毛を襟巻きのように逆立てて威嚇する。唾液による攻撃を仕掛ける。

体長6メートル　肉食
弱点：頭(エリマキの裏)

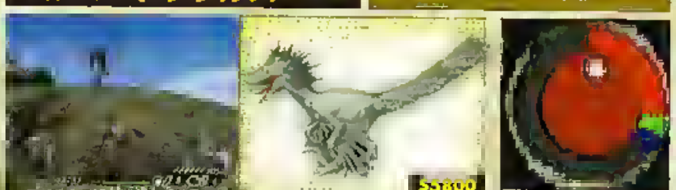
サーベルタイガー　STAGE1 SUB



2本の長い犬歯が特徴の肉食哺乳類。牙と爪を使って攻撃してくる。ステージ1の北部にある山岳地帯にまれに姿を現わす。

体長3メートル　肉食
弱点：全身

アルバートサウルス　STAGE1、2



二足歩行するティラノサウルス科の肉食恐竜。単独で行動し、性格は凶暴。先発隊の何人かは、この恐竜の餌食になった。

体長10メートル　肉食
弱点：全身

イグアノドン　STAGE1、2



二足歩行も可能な草食恐竜で、基本的に群れで行動する。不用意に近づきすぎたり、大きな物音を立てない限り近くにいても安全。

体長9メートル　草食
弱点：全身

コンプソグナツス　STAGE1、2、3



いたるところに群れで現れる小型恐竜で、素速く動き回る。肉食恐竜だが、こちらから攻撃しない限りほとんど危険はない。

体長0.6メートル　肉食
弱点：全身

ディノニクス　STAGE1、2、3



羽毛に覆われた獰猛な肉食恐竜。茂みに身を隠していることもあり、接近すると飛びかかってくる。群れで行動することが多い。

体長2.5〜4メートル　肉食
弱点：全身

ドードー
STAGE1



体長1メートル｜草食
弱点：全身

おとなしく臆病な性格の鳥類で、攻撃はいっさいしてこない。ステージ1、ステゴサウルスが棲息するエリアの水際に群れている。

ドロマエオサウルス
STAGE1



体長2メートル｜肉食
弱点：全身

赤みを帯びた羽毛に覆われた肉食恐竜で、群れで行動する。ステージ3まででは、ステージ1の特定エリアにのみ棲息する。

ヒプシロフォドン
STAGE1、2



体長1.6メートル｜草食
弱点：全身

警戒心が強く、近づくと一目散に逃走する草食恐竜。水辺に群れをなして棲息していることが多い。ハンドガン1発で捕獲できる。

ラムフォリンクス
STAGE1、2



体長1メートル｜肉食
弱点：全身

ふだんは上空を飛び回っているが、獲物が接近すると急降下して襲いかかってくる翼竜。一撃を加えるとすぐに上空へ逃げていく。

ブラキオサウルス
STAGE2 MAIN



体長22メートル｜草食
弱点：頭

高木に茂る木の実を食べるステージ2のターゲット恐竜。首が長く、弱点の頭が狙いにくい。突進して踏みつぶそうとしてくる。

ケントロサウルス
STAGE2 SUB



体長5メートル｜草食
弱点：腰

ステゴサウルスよりも気性が激しく、背中の刺を強調するように身体を揺さぶりながら突進してくる。ステージ2に3体登場する。

シュノサウルス
STAGE2 SUB



体長10メートル｜草食
弱点：頭

尻尾の先についたスパイクを振り回しながら突進してくる。出現エリアが狭い場所なので、す速く調合弾を撃ち込み捕獲したい。

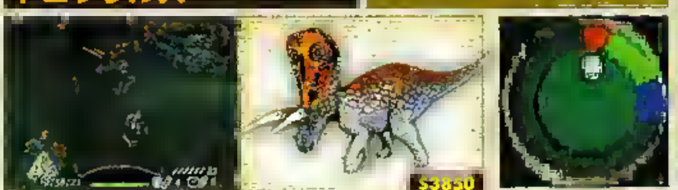
プレシオサウルス
STAGE2 SUB



体長5メートル｜肉食
弱点：全身

ふだんは湖中に潜っているが、ときおりアザラシのように陸に上がり、獲物を捕食する肉食恐竜。巻きつき攻撃には注意。

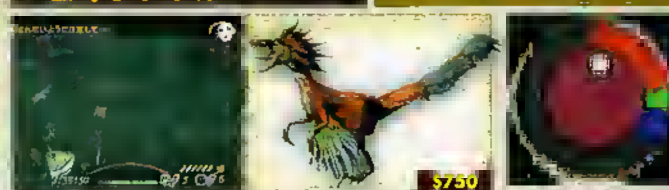
トロサウルス
STAGE2



体長7～8メートル｜草食
弱点：頭部以外

ステージ2のエリア2に4体出現。攻撃しても襲いかかってくることはないが、つねに走り回っているのでぶつからないよう注意。

ベロキラプトル
STAGE2



体長2～4メートル｜肉食
弱点：全身

鮮やかな深紅の羽毛に覆われ、鳥類のような印象を受ける肉食恐竜。鋭いカギ爪と牙による攻撃の餌食となったハンターは多い。

アロサウルス
STAGE1、3 MAIN



体長11メートル｜肉食
弱点：口の中

ステージ3の洞窟出口付近に出現する凶暴な肉食恐竜。突進と噛み付きで攻撃してくる。制限時間内に捕獲できればクリアー。

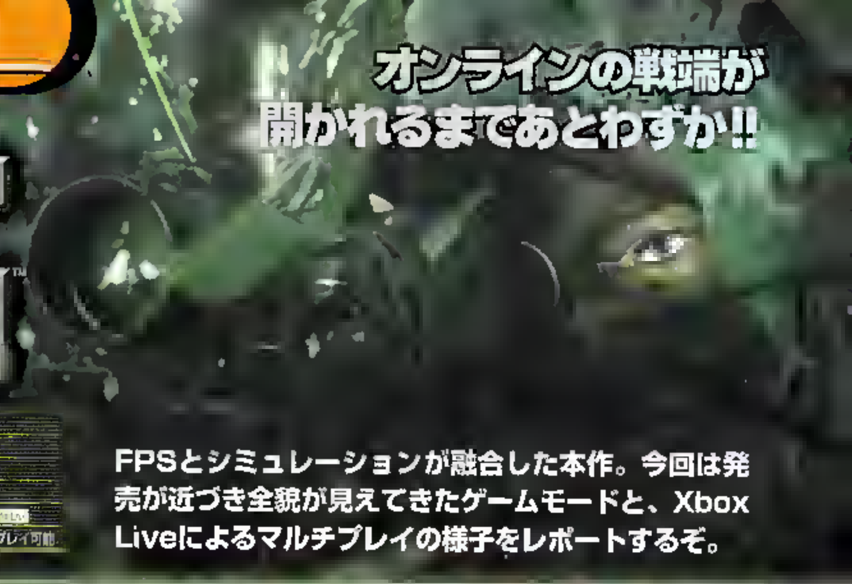
スーパーサウルス
STAGE3



体長40メートル｜草食
弱点：頭

洞窟内でアロサウルスと戦っている草食恐竜。ストーリーモードでは捕獲不可だが、フリーハントモードではサブターゲット恐竜。

Tom Clancy's GHOST RECON



オンラインの戦端が開かれるまであとわずか!!

タイトル	トム・クランシーズ ゴーストリコン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	9月25日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	ユービーアイソフト	制作中	
ブロック数	未定	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / 2人 / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応(16人同時プレイ可能)。Xbox Liveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

FPSとシミュレーションが融合した本作。今回は発売が近づき全貌が見えてきたゲームモードと、Xbox Liveによるマルチプレイの様子をレポートするぞ。

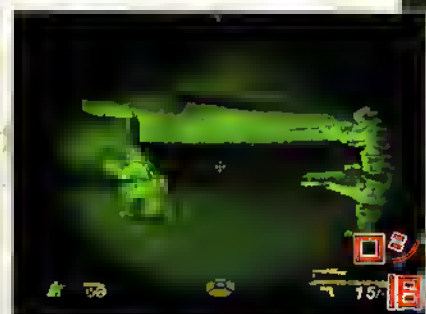
2008年、ロシアでクーデター発生! 特殊部隊を率いて事態を解決せよ!!

シナリオに『レッド・オクトーバーを追え』のトム・クランシーを起用、米陸軍が実際に訓練で採用したシミュレーターを使うなど、戦場のリアリティーを出すために力を注いでいる本作。ゲーム部分もプレイするほど新兵士や武器が出てくるなど、やり込みがいのある内容になっているぞ。

キャンペーン 基地潜入・人質救出などの任務を遂行

軍部が政権を握ったロシア軍の侵略を米軍の特殊部隊となって阻止。2小隊・6人の兵士を状況に応じて自由に切り替え、特殊部隊"The Ghost"しか遂行できない、全15ステージのミッションに立ち向かうのだ。





←↑ロシア周辺の厳しい自然や軍事基地を舞台に、潜水艦や戦闘機破壊といった潜入系の任務を遂行する。悪天候の中、テロリストのリーダーや敵将校の身柄を確保するなど、さまざまなミッションが用意されている。

ロシア軍に制圧された旧ソビエト領を転戦

クイックミッション クリアーしたマップのルールを変えて再挑戦

キャンペーンのマップでくり返し遊べるモード。キャンペーンとは異なるクリアー条件を設定することも可能。作戦目的は以下の3つだ。

銃撃戦	現れる敵すべてを倒す。敵の配置がキャンペーンと違う場合も。
偵察	ひとりの犠牲者も出さずに脱出ポイントまでたどり着けば成功。
防衛	防衛エリアへ敵兵が侵入するのを阻止。タスク達成で遊べる。

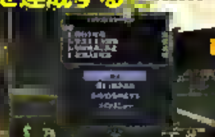


↑それぞれのゲームタイプでしか達成できない、難度の高いタスクも存在する。

50の指令を完遂し、隠し兵士・新兵器を入手

ふたつのモードには難度やマップによって"タスク"が用意されている。すべて達成すれば50の隠し要素が出現!

タスクを達成すると……



➡このマップのタスクは民間人の[illegible]者を出さ[illegible]。みごと達成すると……。



↑新しい兵士[illegible]タスク[illegible]兵器の場合もある。

新モードや強力な兵士が登場

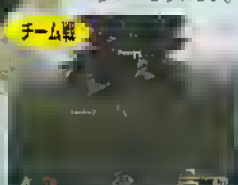
遊んでわかった!! Xbox Live 多人数プレイの緊張感

ソフト発売より一足おさきにXbox Liveのマルチプレイを体験。参加者それぞれがときには協力、ときには泥沼の争いをくり広げた。そのなかで実際にプレイしてわかったXbox Liveならではの魅力をレポートするぞ!



個人戦

↑自分以外はすべて敵。相手に感づかれない隠密性と一撃で倒す射撃の正確性が要求される。



チーム戦

⬇仲間と連携して戦うのが楽しいチーム戦。チーム戦独自のゲームが多いのもうれしい。

体験雑感1 移動はそ〜っと。会うまでが勝負!

移動や武器を使ったときの発射音など、何か行動を起こしたときに背負い込むリスクが圧倒的に高い、それがオンラインで遊んだ際の第一印象。CPUなら音をたてて走っても見逃してくれるが、人間相手ではそうもいかない。不用意に動くと即座に頭を狙われ、撃たれる。必然的に周囲を見渡しつつ、物陰に隠れながら中腰で移動するプレイスタイルへと変化。やっぱ人間相手だと、遊んだときの緊張感が違うなあ、と痛感!



⬅ただマップを移動するだけでも、緊張感は大いに高まる。



➡うかつな行動は死に直結。頭を狙われないよう姿勢は低く。

© 2001 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

兵士と小隊、ふたつの操作をマスターして戦場の支配者となれ

「FPSは苦手だし……」という人、敬遠するのはまだ早い。本作にはFPSのゲーム性だけでなく、部隊に命令するシミュレーション的な楽しさが加えられている。アクションが苦手でも兵士に的確な指示を与えることで、ゲームを進められるのだ。



⬅CPUの戦闘力は申し分ない。存分にこき使おう！

兵士 4タイプの兵士を使いわけ、小隊を勝利に導け

プレイヤーが操作する兵士はライフル使いや機銃手など大きく分けて4種類。それぞれ体力、隠密性、武器など性能が異なる。マップや敵部隊に合わせ、みずからが操る兵士を変更すれば、有利に戦うことができるぞ。

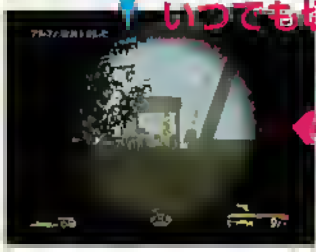
ダントツの射撃精度



戦車への切り札



いつでも切り替え可！



⬆遠距離の敵を倒すならスナイパー。高性能のスコープで狙い、頭を撃ちぬけ！



⬆戦車と遭遇した場合は、破壊工作兵の出番。対戦車兵器のM136で一撃だ！

実在する30種類以上の武器を戦闘に応じて使いわけろ!

ライフル	**M16　MP-5Dなど** 基本的な武装。種類によって連射速度や命中率が異なる。	マシンガン	**M249　RPK74など** 弾丸の装填数と連射力に優れる。発射音が大きいのが難点か。
スナイパーライフル	**M24　L96A1など** スコープで遠くの敵を正確に狙える。望遠鏡代わりにも使える。	バズーカ	**M136** 戦車を破壊できる唯一の武器。弾数に注意すれば最強の兵器。
手榴弾	**FRAG** 投げるときの力加減で射程を調整できる。家屋にいる敵に有効。	ピストル	**M9　M9SDなど** 威力・命中率に難はあるが発射音が小さく、潜入任務で活躍。

小隊 6人のプロフェッショナルで作戦を実行

自分が操作していない兵士は、作戦を指示することで戦闘に参加させられる。移動ルートや攻撃指示を細かく行えば左右からの挟み撃ち、CPUの小隊が交戦しているあいだに捕虜を救出するなど、作戦にバリエーションをもたすことができるぞ。



⬆各兵士の状況をチェック。作戦行動中、いつでも命令を与えられる。

CPUを囮にして敵兵を狙撃



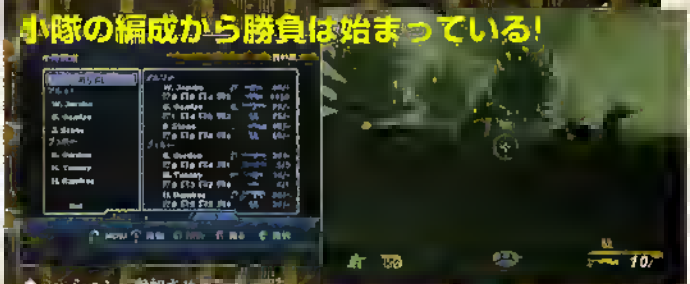


⬆➡自分で敵を倒すのは苦手、という人はCPUへの指揮をフル活用。"強行突破"を指示し、自分は後方から援護。ダメージを受けることなく作戦成功に導くのだ。

小隊の編成しだいで戦略は多彩に変化

ミッションに参加させる兵士は最大6人まで自由に選択できる。ただ能力の高い兵士を選ぶのではなく、双眼鏡を装備した偵察に特化した兵士、音を立てずに移動できる潜入用の兵士など、チーム全体の総合力を重視した編成を行うようにしよう。

小隊の編成から勝負は始まっている!

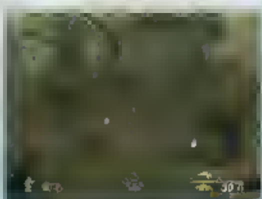


⬆ミッション 参加させ……力・……数・……と バランスを考えて小隊を編成。

⬆……ら……んだ……へ……。……だ……は……ってこない……で慎重に。

体験雑感2 黙ってやるよりしゃべったほうが有利!?

Xbox Live最大の特性、ボイスチャット。声で直接やりとりできる利点を活かさない手はない！ というより、無言での連携は正直無理！ とくに見知らぬ誰かと共闘する機会が多いXbox Live。声を出したプレイを心がけよう。しゃべらないと知り合いどうしでも↓のような大惨事に！



➡誰が何をやるのか、対戦開始までに決めておこう。

⬇無言のグレネードで敵もろとも自チーム壊滅！ 連携不足はこうなります。



Xbox Liveでしか遊べない特殊対戦ルール

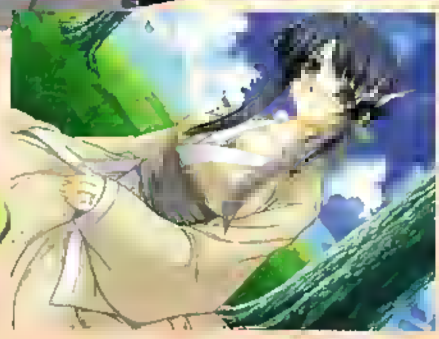
一級射手 時間までに殺害した数を競い合う。殺されてもマイナスにはならない。	**捜索** マップ上の捕虜を奪いあい、自チームの拠点まで3人連れて行けば勝利だ。
ハンバーガーヒル 決められたポイントにたどり着き、そこに1秒でも長くいた者が勝者となる。	**ドミネーション** ハンバーガーヒルのポイントが5つに増えたモード。チーム間の連携が重要。
防衛 攻撃側と防衛側に分かれて戦うチーム戦。拠点周辺での激戦必至！	**キャットアンドマウス** ピストルのみを装備したマウスになり、フル装備のキャットを倒すモード。

運命的な時を越えて語られる7つの純愛ラブストーリー



壮大なストーリーと綺麗なビジュアルでハートフルな恋愛を魅せる本作。第2報となる今号では、世界観が一変する回想編を紹介していくぞ。

タイトル	アオイナミダ		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛アドベンチャー
発売日	2003年冬	価格	6800円(税別)
開発	パンサーソフトウェア	[illegible]	
ブロック数	ブロック数：未定　対象年齢　未定	システム対応	5.1ch
その他			



↑第1部とは世界観が変わり、ファンタジーな雰囲気を漂わせる回想編。キャラクターたちも特殊な人種が登場するぞ。

3部構成で感動を与える奥深いシナリオ

心温まる恋愛を体験できる本作は、選択肢式のアドベンチャーゲーム。ミステリアスな展開を絡ませながら、ヒロインたちと想いを募らせていくのだ。ゲームは3部構成となり、右下のようにシナリオが流れ、女の子たちの奥深い物語が楽しめるぞ。では、今号で紹介する第2部紹介のまえに、第1部をもう1度振り返ってみよう。

物語の舞台である夢幻という街に生まれてすぐに捨てられた主人公・勇介は、マナという女性に拾われて育てられる。マナの愛情に包まれて、立派な青年に成長した勇介は、人々と触れ合いながら、さまざまな出会いを体験し幸せなときを過ごす。だが、いつからか主人公は悪夢にうなされてしまう。夢に出てくる謎の少女は夢幻の街を否定し、ついには現実の世界に姿を現すのだった。そして、驚愕の真実を目の当りにした勇介は、意識を失ってしまう……。

そして、物語は第2部・回想編へ続いていくぞ。

最終章はさらに3部構成に！

物語は3つの章に分かれ、現代編はさらに3つのパートに+αの要素が加わる。





↑マナと主人公の幸せな日々を描く夢幻編。ラブコメ調な物語を楽しめる。

ストーリー進行を知ろう

第1部 夢幻編 → 第2部 回想編 → 第3部 現代編（回帰編 → 旅情編 → ヒロインシナリオ分岐 → ？）

今号はココを紹介！（第2部 回想編）

© 2003 PANTHERSOFTWARE



現代からファンタジーへと変わる回想編を紹介

第2部は前世の勇介が登場し、夢幻の謎の原因が明らかにされる。回想編は、部族のシトリエが治める2国が争う戦乱の世界。その戦いの中に位置するシラキの部族、ミルカが主人公となり、父親の知れない子供・マノ（勇介の前世）を生み育てる。やがてマノは逞しく成長し、部族最強の狩人になるのだ。そんなある日、ミルカとマノは森の中でシトリエの巫女であるシエを助け、彼女を母国に帰すことになる。マノに興味を持ったシエは、彼をシトリエの一員として迎えることを約束するが、条件として母親と別れることを望む。はたして、マノの出す答えは!?



回想編主人公・ミルカ

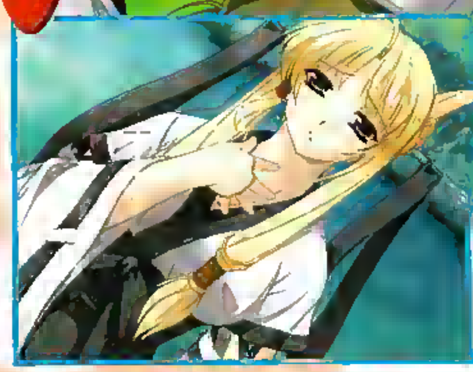
シラキの部族に属し、幼女程度の知能しか持たない第2部の主人公。戦いが続くなか、愛しいマノを大事に育てる。治癒の能力を持つ。

物語の重要人物



ミルカの息子・マノ

時間停止の力を持つシラキ族で最強の狩人。自分を溺愛する母と部族の卑しさに嫌気がさしているものの、母を捨てられない。



高位の巫女・シエ

シトリエ族の巫女で厄災を防ぐ能力を持つ。その力を狙われ列強国に追われていた。高飛車で高慢な性格だが、勇ましいマノに惹かれてゆく。

第2部を膨らませる人物たち



セナ

主人公・ミルカの友人。働き者でかわいらしい幼子のセナだが、シトリエの行列に遭遇してし命を落としてしまう。悲劇のヒロイン。



バルゴーフ

部族シラキの長。ミルカの治癒の力で助けられて以来、彼女を何かと助けてくれるのだ。



ラナ

バルゴーフの娘。ミルカとは喧嘩友だちだが、マノにほのかな想いを寄せている女性。

……そして再び現代へ……

虐げられる部族、溺愛する母。マノはみずからの道を切り開くためそれらを捨ててしまうのか？彼が導き出す答えは現代偏に大きく影響を与えることになるぞ。



戦乱の時代を生きる母と息子を待つものは……？

読者投稿コーナー
リーダーズボックス Rbox

なんだかスカッとしない夏でしたが、季節としてはもうすぐ秋。食欲の、芸術の、投稿の……ってベタですか？　でも秋はポイントの稼ぎ時。ランキングも中間地点ってことで、気後れしてるみなさんも、イモでも食いながら気楽におたよりくださいね。



レターコロニー

火星大接近ってことで、やたら地球からの視線を意識していた宇宙海賊3人組がおくる、無重力おたよりコーナー。

まったくもって野菜が高ーい！ ビタミン不足のスーリンなのよ(ス)

反動で秋から猛烈に寒くなったらどうしようと、いまから心配……(船)

ふたりとも、ここは宇宙船だってこと忘れるニャ～！（宇）

●買い物へ行った近所のホームセンターで、すばらしい光景を目撃！ XboxTシャツを着ている女性を発見しました！　かっこよかった！ 私も買いに行っちゃいます！

神奈川県　み～たん

こないだ秋葉原のユニクロ前で、XboxTシャツを囲んで話し込んでる外人さんの団体をみたよ(船)

ここは宇宙だって何度言ったらわかるニャ～！（宇）

●えー宇吉は人間の年齢にして何歳ですか？　東京都　KAZU

キャラのイメージ大事にしたいんで、生まれた年は非公開ニャ(宇)

●人間年齢で軽く80歳を越える宇吉の明日はどっちだ？

埼玉県　バルブヘッド

リアルな数字を出すとファンが引くニャ♥　じつはいままでにも何度か同じご質問をいただいたけど、皆さんオイラに何かご不満でも？　あん？(宇)

なぜか今月は、宇吉に集中攻撃 ホレもういっちょ！(船)

●宇吉は猫じゃないと思う。証拠に9月号のレターコロニーの宇吉の返答で1ヵ所だけ語尾に「ニャ」がついてないところがある。猫をかぶってるんだと思う。　群馬県　みっともない

お、ナイス見解(船)

よくぞ見破った！　とでも言うと思ったかー！　夜ニャ夜ニャ枕元に化けて出てやるニャ～(宇)

宇吉がおむずかりのご様子なので、つぎのおハガキ！（ス）

●扇風機に向かい「あ～～～」と声を出すのが楽しい。岐阜県　米騒動

扇風機を回しながら、上から水をかけても楽しいぞ(船)

……いつか感電するわよ！　扇風機といえばこんなアイデアも(ス)

●このあいだ、扇風機の風を"強"にして浴びながら「オルタ」をプレイしました。「いま、私は風になる……」って感じで最高でした♪　我ながらすばらしいプレイスタイルだと思います。皆さんもどうぞ！

茨城県　雪泣手

たしかに気持ちよさそう。やりすぎて風邪ひかないようにね（ス）

●近くの花火大会に行ってきたんですが不景気のせいか、いままでいちばんショボかったです。こういう不景気だからこそ花火はハデにやってほしいです。

高知県　GAMES BOND

異常気象で、用意してた花火も湿気ちゃったのかもねぇ（ス）

子供のころ、花火の爆音を空襲と勘違いして本気でヒヒってた(船)

●最近、駅前に毎日のようにカブトムシを売っているおじさんがいる。どうやら毎朝隣りの県まで採りに行っているらしい。……平日の朝から何やってんだよオッサン。子供に夢を与えてるんだか奪ってるんだか。

神奈川県　サンキュー肉

子供たちの笑顔が見たくて、毎朝早起きしてがんばってるんだよ(船)

オイラはクワガタ派だニャ(宇)

カブトムシつながりで……(ス)

●ウチにはカブトムシがよく飛んできます。どうして人間はこんなにカブトムシがすきなの？　ツノがあるかないかだけで、ゴキブリとたいして変わらないというのはちょっと言い過ぎか？　皆さん、もっとゴキブリに愛の手を！（ちょっとイヤ）　宮崎県 NAO

ゴキブリいや～！　カブトムシのほうが数千倍いいってば（ス）

仮面ライダーストロンガーとか重甲ビーファイターとか、かっこいいヒーローも多いしなぁ(船)

●先日、ボランティア活動として平和公園へ掃除に行きました。テレビカメラが何台か来ていたので、みんなで映るかなぁと楽しみにしていました。しかし、テレビに映っていたのは、爺ちゃん婆ちゃんばっかり！ なんということでしょう!?　若者もがんばってるんだから、ちょっとぐらいいいじゃん！　広島県　Valth

――全員ものすごいカメラ目線だったりしたら、私もカットするわ（ス）

テレビに映るチャンスなんていくらでもあるニャ。話題になりそうなモノの行列の先頭に並ぶとか(宇)

カメラは見てなくても、きっと街の皆さんはキミのがんばりをちゃんと見ているよ！　ニヤリ（船）

●家族で海水浴に行きました。よい思い出を作ろうと、はりきって海に飛び込みました。飛び込んだのはよかったのですが、ハリキリ過ぎて海の中で足がつり、大変な目にあいました。皆さん、泳ぐまえには必ず準備運動をしましょう。これもいい思い出かな。　熊本県　仮面トミダー

最近の海は、魚以外にも足まで釣れる……なんて（船）

そんな落語みたいな受け答え、誰も期待してないわよ（ス）

●夜、妙な音に起こされて、ふと上を見ると、二段ベッドの上で寝ていた兄が「うぉぉぉ～」と叫びながらまっすぐ落ちてきました。心臓、止まりそうになりました。兄は手を折ってしまい、ベッドの取っ手は壊れ、もう散々です。ベッドから落ちない方法はないでしょうか？

熊本県　水元ゴルゴ

忍者ハットリ君のようにどこかに体をくくりつけるとか……（ス）

キミと兄さんの寝るところを入れ替えるのがいいんじゃないか？(船)

●あまりの暑さでもうろうとしているとき、スーパーでジュースを買おうといちばんデカいボトルを取りお会計。さっそく飲もうとしてハッとしました。なんと手に持っていたのはサラダ油！　キャップも開けたあとで返却もできず……。神は私にコレを飲めと？　福岡県　TRICK

ちょっとロボットっぽくてかっこいいかも。機械油みたいな～(船)

……強烈にボケたもんねぇ。体に塗ってサンオイル……ってムリ？(ス)

●最近双子の弟と、恋愛SLGと恋愛ADVのどっちがおもしろいかという議論でケンカしました。僕はSLGのほうが好きなのですが、船長さんはどっちが好きですか？　京都府　萌剣

そりゃ本物の恋愛に決まってるじゃないかぁ～うへへ～（船）

―船長みたいなのは一度ゲームで稽古つけたほうがいいニャ（宇）

●夏休みの宿題は、なぜ早めにやろうと思っても最後のほうになるんだろう。　宮城県　エクボク

仕事もなぜ早めにやろうと思っても、キリギリになるんだろう(船)

……世の中、誘惑が多すぎるのよ(ス)

っと、ふたりが不平不満をこじらすまえに今日はここまでニャ(宇)

皆さんからのポップでキャッチュなおたより、お待ちしてまっす（ス）

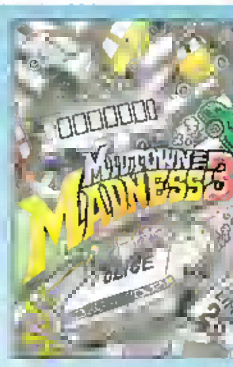
ポイントについて

…が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！　【優勝：記念トロフィー＋Xbox本体orパイオニア…chヘッドホン(どちらか1台)＋お好みソフト2本】、【2位：記念盾＋お好みソフト2本】、【3位：記念盾＋お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【5000ポイント達成：編集…袋(内容はそれぞれ異なります)】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただ…

ギャラクシーイラストコンテスト

600 BOX

ハガキにひっそり書かれた皆さんのコメントも、けっこう楽しみに読んでいたり（ス）



福岡県　走る棺桶
「止まれ！」と声が聞こえてきそうな1コマ。パトカーがいちばん暴走してたりして（ス）



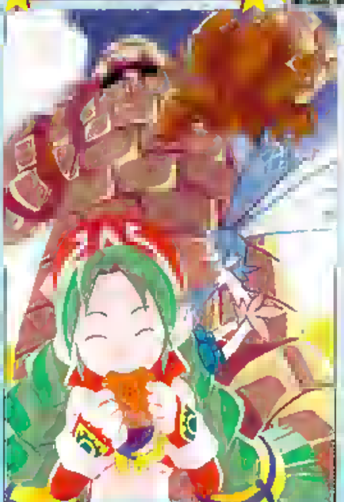
神奈川県　みーたん
念願かなって、競演できて感無量ニャ。やっぱこっちの側のほうが自然じゃニャい？（宇）



大阪府　T・O
ウインク混じりでポーズを決めるおふたり。飛びついたら即まっぷたつにされそうだな（船）

今月の一等星

150 BOX



福岡県　HaKaSe
HaKaSeさんの画風が『テネレッツァ』の世界とマッチしてて。まるで絵本の1ページのよう。でものん気に食ってる場合じゃ……（ス）



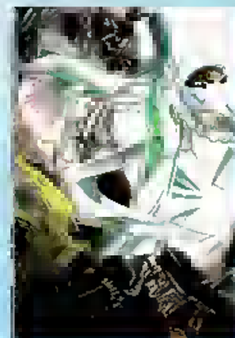
東京都　Dr.ひろい
全体のトーンやバズーカの重量感、どれもいい感じにキャラを引き立ててますな（船）



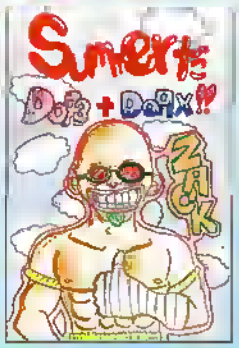
福岡県　TRICK
『ファントムクラッシュ』のミルッヒ。容赦なさそうな性格がうかがえますねぇ（ス）



神奈川県　元気
屈強でかっこいいイメージの精鋭部隊も、元気娘さんにかかるとこんなことに……（船）



大阪府　MAZU
雲を舞う安倍晴明氏。ミステリアスな雰囲気の中にも、優雅さがありますねぇ（ス）



東京都　ワッキー
竜仙人……じゃなくてザック氏です。自分の島に美女を集めて夏ひとり占めですな（船）



兵庫県　桂月すいか
2Pカラーのタキ。なんとなく、すいかさんがひと目惚れする気持ちもわかるニャ（宇）

もしもXbox

500 BOX

今回のお題は「もしもすべてのXboxキャラがひとつのステージで戦ったら？」

ブリンクス。時を止めたり敵を吸い込んだり。負けても巻戻しで何度でも再戦！　埼玉県　よっしー

同意見多数。時間操作にゃお手上げニャ（宇）

勝ち残るのは『CRAZY TAXI 3』で跳ね飛ばされ、踏みつぶされてもすぐ復活する乗客の皆さん。
京都府　アルフォンス

ブリンクスも根負けしちゃうかもね（船）

「実況ワールドサッカー」のアナウンサー。気がつけばひとりで実況を続けていて、まわりは全滅。
大阪府　MAZU

直接触れずに全滅。もしかしたら最強かも（ス）

――つぎは、NAOさんからいただいたお題「もしも好きなキャラで違うゲームをプレイできたら？」だニャ。気の毒なくらい夢見がちな解答求む。（宇）

Rbox駆け込み宇宙センター

500 BOX

お悩み、グチなど、イヤなことがあったらお気軽に。相談料無料、秘密厳守。

●父親とケンカしてしまいました。ご飯にみそ汁をかけるか？　それともみそ汁にご飯を入れるか？　という内容で。僕はみそ汁に入れる派ですが、父親は逆です。こんなことでケンカしてしまいましたが、どうやって仲直りすればいいのでしょう？　山口県　央倫

――オイラの前に出てくるときには、すでにミックスされた状態だからニャぁ（宇）

――わが家はチャーハンに付属のスープをぶっかけて食べるけど……（船）

――私は央倫さんと同じ派よ！　だってそれなら、途中でやっぱりふりかけが食べたいってときにも臨機応変に対応できるじゃない（ス）

――きっと父上様も仲直りのきっかけを探してるから、ひとまず微笑みながらご飯にみそ汁をかけて折れたフリしてみては？（船）

川柳流星群

500 BOX

案外と、ハガキが多い、このコーナー。おっと思わず五・七・五。ってな感じでひとつよろしく。

ヒットマン
忍び足で
女風呂
熊本県　水元ゴルゴ

評●涙が出るほど情けないサマが目に浮かぶ（船）

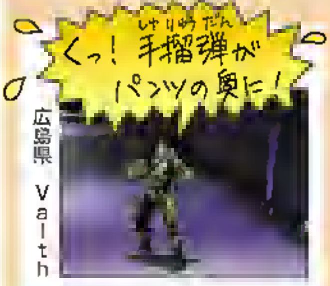
床屋にて
「どう分けますか？」
「47で…」
茨城県　雪泣手

評●丸刈りにしてくれる話のわかる主人もイヤ（ス）

公式HPのご案内
●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、いろいろ活用してください。編集部員はもちろん、思わぬクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしているかも？[illegible]を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

よく耳をすませば

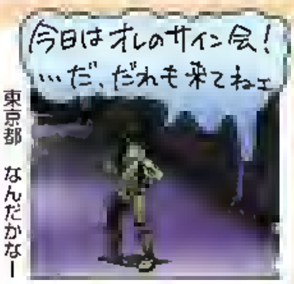
写真の声を聞き逃さないよう、まずは精神統一！　セリフの言い回しは、短めのほうがテンポがいいかも（船）



広島県　Valth



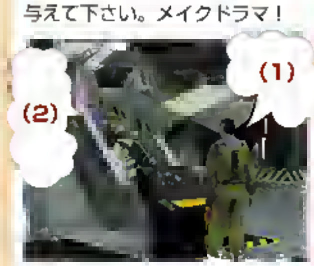
東京都　冷めたピザ



東京都　なんだかなー

次回のお題は……？

あなたの脚本で、この写真に命を与えて下さい。メイクドラマ！

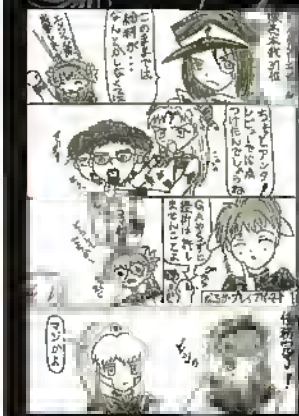


©2002 Microsoft Corporation.
All rights reserved.

今週の選評 今回いちばん多かったのは「パンツのはき忘れ」。はき忘れの驚きかたに、こんなにバリエーションがあるとは思いもよらなかったよ（船）

ブラックホール漫画塾

勉強や仕事してると見せかけて描く緊張感が、意外といい作品を生み出したり。やるときは自己責任でね（ス）



●某兵舎では日々こんな光景が……ないよな（船）

東京都　なんだかなー



●1コマ目の純朴な笑顔で、なんだかすべて許せるわ（ス）

広島県　Valth

Xbox開発事業団

ムリだよなぁと思うまえに、そのアイデア、送ってください。

●Xbox目覚まし。起床時間にタイマーをセットすると、本体に内蔵したスピーカーから録音した曲やゲームキャラの声が流れる。あやねの声で起こされたら朝からハッピーですよ。埼玉県　よっしー

●阪神Vの経済効果を期待し、関西限定虎縞カラーXboxはいかが？
京都府　アルフォンス

●コントローラの振動機能と連動するマッサージチェア。Wの快感が同時に！　福岡県　走る擂椅

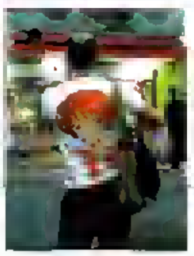
●本体に録音した曲の数々を、癒し映像や美しいグラフィックを見ながら聞くことができるソフトを本体に同梱してほしい！
京都府　CIPHER

●ゴーグル型のテレビに5.1chヘッドホンを一体化したモノがあると、『HALO』をもっとリアルにやりたい人ならかなり欲しい！　できればコントローラのAスロットかBスロットに刺しこんで使えたらもっとうれしい！　これで対戦の時映像と音を別々にできる？
栃木県　MOしも

●コントローラポート4はほとんどの人が使っていないと思うので、そこにイルミネーションをつける。
和歌山県　ウルヴィー

新コーナー！　ガガーリンの目（仮）

●カメラ付き携帯で撮影されたおもしろ写真を大募集！　右はスーリンが撮った一例。こんな感じで携帯マナーを守りつつ、笑える写真、自慢したい写真などを、ひと言コメントも添えて、気楽に送ってくださいね。携帯から送る人はペンネームや住所を忘れずに！



←某惑星にて。街の視線を独り占めしていたナイスな装いの外人さんです。合コンした～い（ス）

編集部サテライト通信

「Xboxゲーム、オールクリアーに挑戦！」
夏といえば野球。ひとりペナントを進める日々。

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.5

7/28　今回の1発目は『DEAD OR ALIVE 3』。うれしいような、残念なような……。なぜかというと、このソフトは最近でもたまにプレイしているから。すぐにクリアーできると思います。

7/29　操作に慣れているぶんサクサク進み、アーケードモードを全キャラでクリアーできました。個人的に隠しコスチュームも全部集めたいところだけど、神様（担当E）から「つぎのタイトルに行け」とお告げがありました。

7/30　『THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言』。おつぎはコレに決定。終了条件は、ペナントレース優勝……。ちなみに僕は横浜ベイスターズのファンです、先日、ギャラード投手が入団した記念ということで、無理にテンションを上げていきます。でも、ひとつだけ言いたいことが……。『パワプロ10』やりたい……。

8/3　ペナント制覇を目指すチームは、もちろんベイスターズ。今年のベイスターズは肩身の狭い思いをしているので、ゲームで現実逃避です。操作自体は『パワプロ』シリーズと同じなので、とっつきやすい。打撃は、なにも問題なくこなせます。ただ、守備がものすごく難しい印象。打球をすいすい避けてしまいます。

8/8　開幕からのスタートダッシュに成功し、最高で21連勝して5月までの日程を終了しました、相変わらず守備のエラーが多いけど、なんとか打撃でカバーです。ちなみに、現在大型の台風が接近しています。神様から「これで土日はひきこもって進められるね」とさらりと言われました。

8/10　この土曜、日曜でいっきに進め、前半戦を負け数ひと桁で終了しました。ちなみにオールスター戦には6人の選手が出場！　なんて有意義な休日だろう……。

8/17　ペナントレース半ばで優勝を決め、あとは淡々と日本シリーズを待つばかり。けっきょく、



←約3週間の苦労が報われた瞬間。泣けた。

最終成績は120勝20敗、2位とのゲーム差は34.5ゲーム、日本シリーズも制覇！　いままでサルのように『パワプロ』をやってきた経験が思わぬところで役に立ちました。現実の横浜ベイスターズよ、来年は、せめて首位タイガースの勝ち数よりも少ない負け数でペナントを終えてください（涙）。

全タイトルクリアーまで
あと **93／102タイトル**

ルール
・各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ。
・遊ぶ順番はクジ引きで決定。
・同時に2本のゲームの並行プレイを許可する（クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え）。

募集中コーナーご案内
●ターコロニー：おたより何でも！　ゆかいな（?）パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマであってもなくてもオーケー！！●もしもXbox：「もしも○○だったら？」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ！」と言わずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう。

Reader's review 500 box

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ヒットマン: サイレントアサシン

クロスレビュー平均点 8.5点 読者レビュー平均点 9.3点

福岡県 走る棺桶 プレイ時間……39時間

多彩な攻略法が存在し「この方法ではどうなるのか？」と何度もプレイできる。隠密に徹して緊張感を味わうも、撃ちまくって爽快感を得るのも自由。武器集めも楽しい。マップ選択時の文字が見づらいなどシステム面に細かな不満はあるが、クレイジーでイカす、洋ゲー万歳！な1本。

京都府 萌剣 プレイ時間……35時間

自由度が高く、武器も多い。主観視点でプレイできるのも好印象。ただ、グラフィックが粗いのは残念。各ステージのBGMは、日本のゲームにはマネできないほどすばらしいものがあります。全ステージで最高位を取るにはかなりの根気が必要。万人向けとは言いがたい。

C.A.T～サイバーアタックチーム～

クロスレビュー平均点 6.5点 読者レビュー平均点 8.0点

大阪府 サファイア プレイ時間……18時間

とにかく、このドタバタな世界に感情移入することがゲームを楽しむ条件になります。会話パートとSLGパートまでの間隔が非常によく調整されていて、テンポが非常によいです。戦闘はありきたりとも感じられますが、テンポを壊さないという意味ではこれでよいと思います。

岐阜県 米騒動 プレイ時間……7時間

ADV+SLG=1話の構成。システム面に目新しさは感じられず。たしかにアニメはきれいだが、挿入箇所に疑問。日常的にアニメを観るほうで、イラスト、声優にビビっときたなら買いですね。(低難度のため) テンポがよく、サクサク進められるので、ほかのゲームのハシ休めにどうぞ。

ディノクライシス3

クロスレビュー平均点 8.0点 読者レビュー平均点 7.5点

高知県 GAMES BOND プレイ時間……16時間

前作とは比べものにならないスピード感、爽快感、グラフィックはすばらしい。しかし、視点の悪さや、武器の種類の少なさ、敵の種類の少なさなどマイナス面も多々見られる。ゲーム自体はよいため、非常に残念だ。もし次回作がでるなら、こういう点の改善に期待したい。

熊本県 FAO2 プレイ時間……10時間

ブーストによる移動は操作もわかりやすく、思いどおりに動かせて爽快感があります。ムービーも美しく、気分を盛り上げてくれます。ただ視点が悪く、画面外から急に攻撃されるのはどうも納得がいきません。艦内を移動するたび、頻繁にロード画面を見せられるのもいらいらします。

Midtown Madness3

クロスレビュー平均点 8.5点 読者レビュー平均点 8.5点

東京都 たなっち プレイ時間……11時間

操作性が軽快で、最初から気持ちよく街中を走り回れるのが◎。好きな音楽CDをBGMに設定してフリー走行すると、かなりリアルにパリやワシントンをドライブしている気分になれる。ただ「～Madness」というソフト名のわりには、突き抜けた演出や展開が少ないように感じました。

MotoGP URT2 Online Challenge

クロスレビュー平均点 7.5点 読者レビュー平均点 8.5点

福岡県 Free[illegible] プレイ時間……10時間

グラフィックはとてもすばらしいです。トップスピードになると、まわりがぼやけてすごくリアルです。操作はよくも悪くもバイクらしいもので、コーナリングなど慣れるまで時間がかかります。が、うまくコーナーを曲がれたときは爽快感があります。完成度はとても高いと思います。

ブラッディロア エクストリーム

クロスレビュー平均点 7.0点 読者レビュー平均点 8.0点

高知県 GAMES BOND プレイ時間……11時間

獣化による駆け引きが対戦を熱くさせる。ややゴリ押しで勝てる面もあるが、それもこのゲームの個性かと。超獣化するとキャラ別に特性がつくのは◎。ちょっといままでとは違う格闘ゲームを味わってみたい人にオススメ。獣化のかっこよさは、プレイしてみるとハマるかも！

レビューの決まり

右の①～⑤に従ってプレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・名前(P.N)
③プレイ時間
④レビュー文章
　(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には、住所・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに!
③各あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず、②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内(圧縮はZIPかStuffit形式で)
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG(その場合は低圧縮で)。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は9月10日(水)必着です

はちみつガーデン

その18. ビストロ♥みちお -ビストロキューピット2編-

なぎかよこ



http://www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2003年8月30日現在（総集計まであと7号）

1	走る棺桶	福岡県	7300p
2	MAZU	大阪府	7000p
3	サンキュー肉	神奈川県	5500p
	TRICK	福岡県	5500p
5	元気娘	神奈川県	5200p
6	GAMES BOND	高知県	4500p
7	NAO	宮崎県	4100p
8	雪泣手	茨城県	4000p
9	Re:Play	兵庫県	3700p
10	米騒動	岐阜県	3500p
	T･O	大阪府	3500p
	よっしー	埼玉県	3500p

13	桂月すいか	兵庫県	3300p
	HaKaSe	福岡県	2500p
15	Valth	広島県	3200p
16	Dr.ひろい	東京都	3100p
17	エクボク	宮城県	3000p
	みっともない	群馬県	3000p
	バルブヘッド	埼玉県	3000p
20	柴崎	山口県	2500p
	サファイア	大阪府	2500p

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画塾：はがきサイズまたは4コマで、おもしろマンガに挑戦。●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ、とんでも系、どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。●ガガーリンの目(仮)：カメラ付き携帯で撮影されたおもしろ写真を大募集。●読者レビュー：発売中のXboxゲームを一刀両断。

大島流 極上ゲームレシピ Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』ディレクター

自宅用にDVD編集用PCを購入した。3年まえにもDV編集がしたくてPCを買ったのだが、当時と価格はほぼ同じなのに、デザインも性能も格段にUP。自作にしなくて、よかった。

その14　プレゼン

人前で話をするのは苦手だ、と感じている人は私以外にもいることでしょう。まわりを見ても、私はとくに苦手なほうだったと思うが、それは数をこなせば少しずつ慣れていく。しかし、ビジネスとなると、ただ話をすればよいわけではない。相手に考えや企画を伝えて、よいと思わせなければならない。それがビジネスのプレゼンテーション（プレゼン）なのだ。作り手は上司や社長、ときにはクライアントに対してプレゼンを行う。それは協力をお願いするのが目的なのだから、面倒だなんて思ってはいけない。協力を押しつけるなんてもってのほかだ。

私は昔、苦手なプレゼンを克服するために、大好きな異性にプロポーズすることに比べればプレゼンなんて簡単なものだ、と思うようにした。なぜなら、ビジネスでは考えや企画をプレゼンすればよいが、プロポーズは自分自身をプレゼンしなければならないから。しかし、最近になって感じるのは、ビジネスでのプレゼンもプロポーズも、本当によく似ているということだ。プレゼンは、自分の考えを押しつけるだけではうまくいかない。また、相手の状況に応じて内容を変化させたり、相手の考えを受け入れたりする必要もある。つまり、それまでは自分が考えたすばらしい（と思い込んでいる）企画などをただ伝えればよいと思っていたことが、プロポーズと同じだと考えた途端に、自分が中心なのではなく相手が中心なのだと気づく。そう考えると、伝えなければならない事柄の優先順位も見えてくるだろうし、相手の表情の細かな動きも気になってくるだろう。また、ミスなく、うまく話をすることよりも、自分自身がその企画に自信と情熱を持っているのだということを伝えるほうが大切だと感じるのだ。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。85ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N°17 フランス発 Xbox事情

Par Gregoire Hellot
GREG (Gregoire Hellot)

1ヵ月間の夏休みを日本で過ごしたゲーム&シナリオライター。大阪と北海道で相変わらず大暴れした。いまはハワイアンシャツが好きな変なフランス人。

TITLE お買い得でお気の毒ね

「Kissシテよ、ハニーバイ！ 甘い、甘いキッスをして！」あ～ぁ、また変な曲覚えちゃった。おほん！ 日本の夏と言えば、日光によるしっしんと汗も。外へ出られない子はかわいそう。僕も少し日に焼けすぎてそうだったけど、北海道の涼しい空気と健康的な温泉で何とか無事にデートできました。が、さすがに日差しの強いときは札幌駅前のビッ○カ○ラでぶらぶら。友だちに頼まれたガンダムを買い、そのあとゲームコーナーをのぞいてみたら、なんとワゴンセール！ しかも超安い！ ヨーロッパやアメリカではありえないモノが目の前に！ それは1280円の新品ゲーム！ 突然のビックリに動けないでいると、後ろの美人ママと子供が「エックスキューズ・ミー」って言いながらワゴンの中の『クレイジータクシー3』に手を伸ばして「コレでパパも喜ぶね、ど左衛門（みたいな名前）君！」。なんと、あの話題作がたったの1280円で!! そういえば2週間まえは、テクモの板垣さんには申し訳ないですが、秋葉原で980円の『デッド・オア・アライブ3』を買っちゃったな。フランス版はすでに持っていたけど、あまりの安さにコレクション用として買いました。

Xboxの状況は非常に単純。日本以外ではすごく売れてます、ハイ。で、日本で売れない原因は、もう聞き飽きるほど相変わらずの3つの理由：大きさ、値段、洋ゲーがわかんない。でもこんなに安いんだったら迷わないんじゃないか、ふつう。フランスだったら、売れないゲームのストックはそのまま残され、1、2年経ったころにそのソフトに変なアクセサリー（たとえばB級メーカーのメモリーカードや壊れやすいパッド）を付けて、バリューパックのフリをしてまた売っちゃう。とくにクリスマスあたり、孫にうるさく「ゲームが欲しい」って言われたおばあさんに「アレの、お買い得じゃの」って思わせるのがミソ。向こうでは、ゲームのワゴンセールってすごく珍しい。もし僕が外人として日本に住んでいたら、欲しいけど売れなさそうなゲームが出た場合、とりあえずワゴンセールを待つかも。安いものに目がない貧乏性な僕にとって、ワゴンセールはかなりうれしい。いちばんデカイのに、いちばん貧乏人向けのゲーム機になっちゃったのかなー、Xboxは？



←このまえ中古で買ったばかりのデジカメで取った写真。大特価1280円って、やっぱり安いな！（安いもの好き）。



→あの罪なる体が、この罪なる値段!! 見ても買わない人は、その人がすでに持ってるからってしか考えられない。

©TECMO,LTD.Team NINJA2002

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

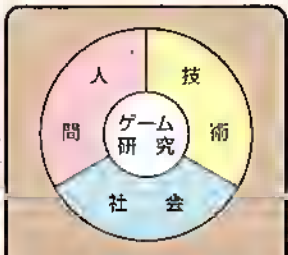
Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。米MITで集中講義を行い帰国したばかり。ただいま時差ボケ気味とか。



Lecture：02　ゲームを研究する視点

どのような研究でも、研究の視点や方法が大切だ。どういう問題をいかなる方法で解決するのか、を考えるところから研究はスタートするからだ。

ゲーム研究の場合、いかなる分野に、どのような課題が存在しているのだろうか？　これまでの研究も参考にしながら、まずは僕たちのゲーム研究の分野と視点を設定しておこう。



ゲーム研究の分野

結論からいうと、ゲーム研究に関わる分野は、人間・社会・技術という三つに要約できる。

ゲームと人間の分野には、生物としての人間とゲームとの関係を解明する課題が含まれる。人類学や心理学、医学などと接する分野である。たとえば、人間はなぜゲームをプレイするのか、なぜゲームはおもしろいのか、人間にとっておもしろいゲームとは何か、というゲーム研究の基本的な問題を考える分野だ。ゲームの教育や医療への応用なども課題だ。

ゲームと社会の分野では、ゲームの歴史やゲームと現代社会との関わりかたを解明する。既存のジャンルでいうと、政治学・経済学・社会学・歴史学などとの接点を持つ。ゲームが生まれ成長してきた歴史、テレビゲームが全盛の現代におけるゲーム産業の動向やゲームを取り巻くさまざまな社会現象を考察する分野だ。

ゲームと技術の分野はもっともわかりやすい。ゲーム制作のための技術に関する理論や方法・技術を開発し構築する課題が存在する。研究対象は、ハードウェアとソフトウェアの両面にまたがっている。とくにコンピュータ科学やデジタル技術などの情報科学と密接に関係する。

ところで、ゲーム研究の難しさは、研究の分野を上のように設定したとしても、実際の研究はそのとおりに割り切れるものではないということだ。たとえば、巷間かしましいテレビゲームと少年の凶悪犯罪との関係を研究しようとする。すると、ゲームが少年に与える影響は心理学や脳科学の分野になり、犯罪の処罰は法律学や教育学・社会学の分野になる。ゲームと人間、ゲームと社会の両面に広がる課題なのだ。だから、ゲームを研究するためには、ひとつの分野に限定されない視点が必要になってくる。複数の分野にまたがって行われる研究を学際的研究という。ゲーム研究は、まさに学際的研究にほかならないのだ。

課外授業

9月4日(木)、5日(金)ゲーム開発者を対象にしたCESAデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)2003が東京で開催される。ゲームの開発に関わるさまざまな課題が講義される。ゲームの課題と今後の展望について考えるいい機会と言えるだろう。
http://cedec.cesa.or.jp/

Illustration:YUZURIHA Satoshi

何の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.11　田村ゆかり

負けず嫌いだからゲームには熱中しちゃう

声優になったのは、"たまたま"的な部分が大きいです。もともと演技には興味があって、学生のころは「カラオケのときに流れる映像に出演したいな」とか思っていたんです（笑）。それで、養成学校を捜していたのですが、名簿のいちばんうえにあって、なおかつオーディションの日程が最初だったのが、いまの事務所の養成学校だったんです。声優に対して、「こんな仕事もあるんだ」ってカルチャーショックを受けました。

初めてのアフレコは養成所に入って2～3ヵ月くらいしてからの、ゲームの収録です。当時のお師匠さんが音響監督だったので、その兼ね合いで、ちょっとした役をいただいたんです。

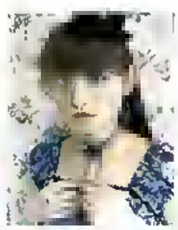
ゲームはけっこう好きです。うちは両親がゲーム好きで、子どものころから家族でいっしょに遊んでいました。『高橋名人の冒険島』とか、「死んだら交替ね」と言って、交互にプレイしていましたね（笑）。で、当時はセーブとかができなくて、ゲームの終わり近くになると消していちからやるのが悔しくて、「家族はみんな寝ちゃうけど、ファミコンだけはそのままつけておこう」ということがしょっちゅうでした（笑）。

ここ数年ハマッているのが「ポップンミュージック」です。最初はゲームセンターで出会ったのですが、見た目がかわいくて、ゲームが「おいでおいで」をしていたんです（笑）。いまはPS2で楽しんでいます。ぜんぜん上達しないですけどね。私、負けず嫌いだからけっこう遊んじゃうんですよ。

じつはファンの方にいただいて、Xboxも持っているんです。ただ、やりたいソフトがあまりなくて、未開封のまま押入れの奥に置いてあったりします（笑）。私は、『ファンタシースターオンライン』がすごい好きで、DC版、GC版とプレイしてきて、ボイスチャットでも遊んでみたかったのですが、Xbox版はなんとなくプレイする機会がなくて……。あと、Xboxには、なんとなく高級で、手が出しにくいイメージがあるんです。でも、この機会に箱からだしてみようかな（笑）。

PROFILE
たむら・ゆかり

アニメやラジオなどで大人気の田村さん。彼女の5th Maxi Single『眠れぬ夜につかまえて』が9月3日（水）に発売。発売：コナミミュージックエンタテインメント。販売：キングレコード。価格1300円（税込）



田村さんいわく「女の子度200パーセントくらいの曲です♥」とのこと。



昔ながらの魔法使いを演じてみたいという田村さんへのファンレターは――
〒151-0053　東京都渋谷区代々木1－14－3　松田ビル3F　アーツビジョン内



The Dialogues of Sensui

対談 泉水 第3回

日本のMr.Xbox、泉水氏がアメリカのMr.Xboxと対決？

マイクロソフト
泉水 敬
Takashi Sensui
×
マイクロソフト
ピーター・ムーア
Peter Moore

泉水対談、第3回目のゲストには、米マイクロソフトのホーム エンターテイメント ディビジョン コーポレート バイスプレジデントを務めるピーター・ムーア氏をお招きした。アメリカでのXboxの現状、日本とアメリカとの連繋、そしてこれからのXboxに対する夢を、日本のMr.Xbox泉水敬氏と語り合っていただいた。

「ピーターとはいつも話しているんだけどね」。

ピーター・ムーア氏が日本に訪れると聞き、第3回のゲストにお招きした。日本と欧州のXbox販売およびマーケティングの総指揮を執る氏の発言と、それに答える泉水氏の言葉に注目したい。

アメリカでのXboxの現状は？ 好調なアメリカ市場だが日本はいったいどうなる？

——アメリカではXboxが大いに盛り上がっているようですね。

ピーター　北米では620万台出荷されています。市場シェアも25パーセントに達しており、ほかのゲーム機を大きく突き放しての2位にはある程度満足しています。今後も『HALO（ヘイロー）2』を筆頭に強力なソフトの発売が予定されているので、さらなる躍進が期待できますよ。

泉水　日本とアメリカのXbox市場で決定的に違うのは、日本のマーケットに合ったキラータイトルが必要な点だと捉えています。

ピーター　アメリカで『HALO』は大きな人気を博しているけど、日本ではまだそこまでではない。でも日本もFPSというジャンルは、これからRPGくらいの人気になるんじゃないかな？ ソフトの数に関しては、これから『HALO2』や『プロジェクト ゴッサム レーシング2』といった人気ソフトが日本でも発売されるし、レア社から発売されるタイトルもある。

ここで非常に気になるのが、レア社のタイトルがどの程度日本で受け入れられるかだね。ご存じのとおり、レア社はイギリスの開発会社だけど、日本を重視したソフトになっているから今後の日本市場の伸びに期待したいね。

泉水　北米では、なんでここまでXboxが支持されたのかな？

ピーター　北米やヨーロッパでは、本体と同時に発売されたソフト数が本体出荷の役に立ったと思う。あと日本では、Xboxはハードコアなゲーマー層に受けるハード、という印象があるけど、アメリカではXbox Liveの登場が早かったからか、オンラインがハードの特徴だとユーザーに認識してもらえた。これから『HALO2』などLiveの追い風になるソフトが発売されるから、ユーザーの期待はさらに高まっているんだ。

泉水　アメリカでは、どういったユーザーがXboxを支持しているんだろう？ 日本だと中高生以上がメインにプレイしているけれど。

ピーター　かつてのゲームは、ティーンエイジャーであれば誰でもプレイして、そして通り過ぎていくものだった。でもいまは映画や音楽のように生涯にわたるエンターテイメントとして楽しめ



ピーターはアメリカの幹部に意見を伝える最短の道なんだ

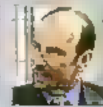
泉水 敬 *Takashi Sensui*

マイクロソフト執行役員　Xbox事業本部戦略室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとマイクロソフトの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。もちろん英語はペラペラ。

Xbox Live こぼれ話



泉水　そういえばスポーツゲームの話をしてなかったね。ピーターはどんなスポーツゲームをXbox、そしてXbox Liveで出していきたい？
ピーター　これからXboxで出したいスポーツゲームはサッカーだね。
泉水　それはいいね。まだファーストパーティーのタイトルとして、サッカーゲームは出してないしね。
ピーター　サッカーゲームを出すとしたら11対11の計22人で遊べるLive対応ゲームにしたいよ。しかもプレイヤーが世界各国から集まるバーチャルなワールドカップを開催したいな。サッカーゲームは野球やバスケット、テニスといったスポーツより、そういったコミュニティーを作るのに向いたジャンルだと思うよ。
泉水　それは日本でも受けると思うよ。ぜひ具体的なプランを考えていこう。
ピーター　セガはマネージメントタイプのサッカーゲーム、『プロサッカークラブをつくろう3』を約50万本売りましたけど、僕たちが出すとしたら、オンラインで対戦を楽しめつつ、シミュレーション要素も兼ね備えたものを出したいね。



泉水　もちろんベッカムも入れてね（笑）。

るものと認知されている。人間は死ぬまで音楽を聴きつづけるし、映画もまた同様だね。年をとると、たとえば音楽に対する趣向が変わるだけで、聴かなくなるわけではない。そういう感覚がゲームにも出てきた。
泉水　大人もゲームを楽しむようになったということだね。それはXbox Liveに関しても同様なのかな？ あらゆる人間が参加しているという意味で。
ピーター　現状、Liveに接続している人は全世界で50万人ほどいるが、ほとんどがネットワークゲームに興味を持って接続している人たちだね。その点では、まだプレイヤー層が広いとは言えない。僕らとしては、Liveは非常に幅広いプレイヤーを対象に想定しているし、女性でも気軽に参加できる空間にしたいんだ。そこで大切なのは、『HALO2』や『プロジェクト ゴッサム レーシング2』といったビッグタイトルだけでなく、幅広いジャンルをカバーするタイトル数が必要なんだ。男女を問わず、家族で楽しめるものも出したい。そのためのソフト開発は、もちろん現在の急務として行っていますよ。

日本とアメリカの関係は？ 意見を伝えるには ピーター氏が最短の道

――おふたりは意見を密に交換しているんですか？ また、いままでアメリカと日本で意見が食い違ったことなどは？
ピーター　もちろん開発に関してはつねに意見を交換しています。我々は現在のXboxをよりよいものにしていくのはもちろんのこと、次世代のXboxをどういう方向性で作っていくかもいつも考えているし、すでにその作業を行っています。その点で泉水は日本のビジネスデベロップの長として非常に大きな役割を担ってます。アメリカのプラットフォーム開発チームに、日本のユーザーからの観点をいろいろ教えてくれていますから。
泉水　ピーターはゲーム業界での経験も豊富で、しかも以前は日本に本社があるセガのアメリカでの子会社にいたということもあって、我々日本の立場を非常に理解してもらえるんですよ。だからか、あまり大きな意見の食い違いはないですね。でも食い違いがゼロというわけでもないから、もっと話し合えるように、ドンドン日本に来る機会を増やしてほしいですね。
ピーター　マイクロソフト入社以来、半年で5回目の来日なんだけどな（笑）。これは僕の中で過去最高の記録だよ。しかも泉水がアメリカに来る機会も多いから、ずいぶん共有している時間は多いと思うよ。日本に頻繁に来たいのは山々だけど、僕はヨーロッパの指揮も担当しているからね。
泉水　確かにこのふたりのコミュニケーションは密ですね（笑）。だからこそ、僕もこれからユーザーの声をもっと聞く機会を増やしていきたいです。そしていま以上に、その声をアメリカの経営陣に伝えてもらえるようにしないと。その点で、日本のXboxにとってピーターの役割は非常に大きいですよ。日本のユーザーの声をアメリカの経営陣に伝える最短の方法ですから。その方法を大いに活かしていくので、ユーザーさんには、いままで以上に期待してもらっていいと思います。
ピーター　アメリカ本社において、日本の声を代表するというのは、私の大事な仕事のひとつだと考えてます。いままで発売プランなど、さまざまな課題が見られたのは、各国に対する姿勢にアメリカ中心的な部分が残っていたからでしょうね。この考えかたは本社で急変しつつあるのでご安心ください。でも私はヨーロッパを代表しての発言もしなくちゃいけないので、世界を見据えた観点で、Xboxを見ていかなければならないとも考えています。
泉水　そんな中で我々のなすべき役割は、ユーザーやマスコミ、販売店の皆さんの意見を吸い上げること。そこにさらに我々の戦略を加味してピーターに渡すことです。日本のXbox事業成功だけをこれからも目指してやっていきますよ。

Xboxに対する夢 キーワードはソーシャル 日米の願いはひとつ

――次世代ハードにかかわらず、Xboxをどうしていきたいか、そういった夢の部分を教えてください。
ピーター　Xboxが世界的に成功を収めるのが私の夢です。そうするためには社会的に認められるソーシャル、社交的なハードに成長させないといけないでしょうね。Xboxによって独自のコミュニティーを作り上げて、ユーザーが交われるプラットフォームの形成を目指しています。究極のユニバース、我々はメタバースと呼んでいるんですが、ゲーマーだけでなく社会全体が情報や利益を共有できるバーチャルな空間をオンラインで実現させたい。現時点ではXbox Liveという形ですが、将来的にはメタバースのポータル的な役割を担う存在になり得るでしょう。
泉水　ソーシャル、社交的というピーターの言葉は、大きなキーポイントになると思います。私が最近感じているのが、ビデオゲームというのが、比較的ネガティブに捉えられることが多くなっていること。そういうものも含めて我々が提供するゲームを中心とするエンターテイメントが、もっとポジティブに人々に理解されるような形を作っていきたいですね。
　同じゲームをするのであっても、そこで得られるものが楽しみだけでなく、若い人がその後の人生で役に立つようなもの、社会を生きていくうえで守らなければならないルールを、ネットワークゲームの中で学べるといったものですね。ソーシャルには社交的という意味もあると思うんですけど、日本でもうひとつ意味を持たせたいと思っているのが、社会的に貢献する意味での"ソーシャル"を考えていきたい。
ピーター　ゲームがネガティブという風潮はもう終わらせよう。Xbox Liveで仲間とにゲームを楽しむというソーシャルなメッセージを日本でうち立てることができれば、ライバルにも先行できるだろう。そういう部分での差別化が、日本社会のゲームに対する考えかたを変えさせられるかもしれないね。
泉水　それでは最後にピーターから日本のユーザーにメッセージを頼むよ。
ピーター　Xboxは世界で940万台も売れているのだから、自分を45万人の中のひとりと少数派に思わず、Xbox Liveを介して、世界につながっている何百万人のユーザーのひとりだと思ってほしいです。（2003年7月24日収録）

レア社のタイトルは日本を重視して開発しているよ



ピーター・ムーア
Peter Moore
米マイクロソフトのホーム エンターテイメント ディビジョン コーポレート バイス プレジデント。Xboxはもちろん、家庭用ソフトウェア、ハードウェアの日本および欧州における販売、マーケティング活動の総指揮を執る。アメリカのMr.Xbox。

対談を終えて

今回の対談で驚いたのが、ピーター氏が今年の始めにマイクロソフトに入社してから、すでに5回も来日しているということだ。両者の意見交換は密に行われているだろうし、また、対談ではピーター氏と泉水氏が互いに信頼し合っているのも感じられた。日米のさらなる連携強化に、今後の日本でのXboxの躍進が期待できると感じた対談だった。（編集部）



ゲーム業界の風雲児が斬る!! 売れるためのXbox戦略とは？

当代きっての人気クリエーター・岡本吉起氏が、20年間勤めたカプコンを退社してはや2ヵ月あまり。本誌は、江ノ島で新会社設立のための準備を着々と進めている氏を直撃。新会社設立やXboxのことなど、いまだからこそ語れるゲーム業界への思いについて語ってもらった。

梅雨が明けたばかりの、8月上旬の照りつける陽射しのもと——取材陣は江ノ島の地にいた。そう、日本一海水浴客が多いと言われている、あの江ノ島である。むさ苦しい取材陣が、あまりにも不似合いな江ノ島に出かけたのには、ワケがある。あの岡本吉起氏を取材するためだ。

「だって、色々しがらみが多いんだもん。肩書きが役員になろうが専務になろうが、オレ自身はずっとゲーム職人なんだから、やっぱ開発の仕事に専念したいんスよ」(氏のホームページより転載)という理由のもとに、氏がカプコンを退社したのがこの6月。それから2ヵ月、氏は世間の喧騒をよそに、天下盗りに向けて雌伏のときを過ごしていた。そんな岡本氏をファミ通Xboxが放っておけるハズがない！　ゲーム業界や新会社に向けての抱負、果てはXboxに思うことなど(やっぱりXbox専門誌だし)、フリーという立場だからこそ語れるであろうことを、ざっくばらんに話してもらった。

背水の陣によるゲーム作り 昔の仲間にも参加してほしい

——現在は、新会社設立に向け準備中といったところですか？

岡本　はい。7月1日にサイトを立ち上げまして、社員の募集をしたところ、ありがたいことに、その日だけで60数名の申込みがありました。翌日から面接をはじめたのですが、まるで追いついていない状態です。

——ゲームの開発は具体的にスタートしているのですか？

岡本　まだ企画段階ですね。現状は、パブリッシャーを捜している状態なんです。ただ、年内にはなんらかの発表をしたいと思っています。やっぱり、そのときの主力部隊はかつての仲間たちに担ってもらいたいという希望はあります。それでいて、新生部隊はぬるま湯の状態は、僕も含め誰ひとり許されない。いちばんいいのは緊張感があることですね。なにしろ収入がないので、背水の陣なんですよ。孫子の兵法などによると、本来川を背にして戦うのは、退路を絶たれていて危険性が高いので、決してしてはいけないことですが、三国志の曹操に習って、僕らはあえて背水の陣で臨みます(笑)。インカムがないから、1日1日と通帳の残高が減っていくわけですよ。この緊張感(笑)。何があってもやらなければならないということで、興奮状態に入ってくるんですよ。これがいいんです。追い込まれないとできないこと、というのはありますから。

で、今度作る会社は、世間の常識に反して、思いっきりキャッシュフローの悪い会社にしようと思っています。たとえば、パブリッシャーに企画の持ち込みをしたとして、「これでオーケーがもらえなかったら自分たちの会社は倒産するかもしれない」というギリギリの状況で営業をかけると、必死さがぜんぜん違うわけです。それで、今後仮に会社が儲かったら、全部みんなに渡してしまって、翌年またゼロからスタートする。余計な金は残さない(笑)。つねにギリギリのところで、アタックを仕掛けていきますよ。

——現状ではどのような企画を？

岡本　とりあえず、いま企画しているのは(ビデオ)ゲームではなくて、カードゲームなんです。"王様ゲーム"をモチーフにしているのですが、マイデッキを組めるようになっているんです。いま流行りの携帯ネタも取り入れているんですよ。パーティーグッズには最適ですね。で、じつはイラストを安田朗にお願いしたいなあ、なんて考えているんです。おもしろそうでしょ(笑)。これはいま、パブリッシャーを捜して売り込みをかけているところなんです。

勝ち負けにかかわらずつぎにつながる戦いをすべき

——それではXboxの話題を。あえて机上の空論を承知のうえで聞くのですが、岡本さんがXbox事業部の責任者だったらどうしました？

岡本　あくまでifの話になってしまうのですが、当然引き抜きを仕掛けましたね。もしくはたくさんのお金をかけてラインの拡充を図るとか……。なぜかというと、ソフトのラインナップを充実させるためです。実際、そのハードを買うか買わないかというのは、そのハードのラインナップを買うことなんです。Xboxが苦戦しているのは、やはりユーザーに有望なラインナップを見せられなか

岡本吉起
Yoshiki Okamoto

コナミを経て1983年カプコンに入社。『ストリートファイターII』や『バイオハザード』などカプコン看板タイトルを多数手がける。2001年からは専務取締役、兼開発最高執行責任者に就任。2003年6月に同社を退社し、現在はフリー。



特別企画

岡本吉起の俺ならこうするXbox!!



岡本氏をひもとくキーワード

カプコン在籍時にも増して、アグレッシブにゲーム開発に取り組んでいる岡本氏。2ヵ月まえに比べ、環境が激変した氏だが、ここでは、そんな（いまの）岡本氏にまつわる、3つのキーワードを紹介していくことにしよう。

新会社設立へ向けて！

ゲームの開発会社設立を目指し、東奔西走している岡本氏。そんな新会社に対し、スポンサーの申し出はかなりあるとのことだが、すべて断ることにしているという。「お金を出してくれるところがあると、それだけ制約ができますからね。僕としては、まずはユーザーありきで、できるだけ自由な立場からゲームを開発していきたいと思っています。同じ理由から、株式を店頭公開するつもりもありません。外部の株主を持つと、どうしてもその人たちの面倒をみないといけなくなる。そうすると、株価を下げないために、ゲームソフトがさして売れるわけでもない、会計年度末の3月末に合わせて、慌ててソフトを発売しなければならない、なんて事態が生じるわけです。ゲーム業界は、新ハードの発売に合わせてのサイクルがあるわけで、1年ごとに区切るというのはムリがあるんですよ。ゲーム開発に対するフリーな立場を崩すつもりはありません」

ちなみに、そんな氏の思いが伝わるのが、7月1日より開設されたホームページ"岡本吉起のゲーム会社作るぜ"（愛称"オカつく"）だ。岡本氏の新会社の人材はここのホームページで募集している。そのほかにも、岡本氏の日々の生活ぶりがわかる'オカモト日記'（ほぼ毎日更新）なども掲載されており、岡本ファン必見のサイトとなっているぞ。岡本氏の今後の動向は同サイトでチェック。

http://okatuku.ciao.jp/

江ノ島に住んで……

現在江ノ島で生活している岡本氏。しかし、なぜ江ノ島なのか？「まあ、急に会社を立ち上げられるわけもないし、インカムもないので、家賃を安く収められて、なおかつある程度広めのところ（自分の荷物が多かったので）という条件で物件を捜していたところ、たまたま江ノ島になってしまったんです」とのこと。氏はそんな江ノ島での生活を満喫しているようで……「毎朝、2時間かけて江ノ島を散歩するのが日課になっているのですが、新会社のこととか、いろいろ考えながら歩いていますよ。ただ、坂道を登っていると、すぐに息が切れてしまって"もう何も考えられないよ"という状態になってしまいますけど。近所のご老人に簡単に追い抜かれて、"なにくそ"と、気だけは逸るんですけどね（笑）」

ゲームスクールの校長

この7月からヒューマン ゲームカレッジの校長に就任した岡本氏。ゲームスクールの校長を引き受けた理由は？「理由はたくさんあります。僕も専門学校出身だし、ゲーム業界に育ててもらったわけですから、若い子たちにもチャンスを与えたかった。撃たないシュートは入らないし、僕と出会うことで、シュートを撃つ機会を与えられれば、と思ったんです。僕に何か教えられるものがあるなら、ノウハウを伝えていきたいです。本気でやる気があるなら鍛えていきたい。で、校長をやっているのは1校なのですが、ほかにも講師を勤めているのは2～3校あります。呼んでいただけるのだったら、どこでも行きたいですね。彼らは若いので、1年間でものすごい伸びるんです。それを見るのは気持ちいいです」

ったからです。で、Xbox本体のリリース時に、勝ちが見えていたかというと、"ノー"なわけで、勝ちが見えていないんなら、そのころから大作の続編を取り込むための努力をすべきだったように思います。

ハード戦略でいうと、Xboxは勝つ負けるにかかわらず、つぎにつなげるような戦いかたをしなければならなかったように思います。たとえば、ハードディスクは外れるようにして、ふたつの箱をつけた状態で売るとか……。そうしたら次世代機のときにコストダウンにつながるんですよ。現状だと、次世代機が出たら、またハードディスクを買わないといけない。それだとムダですよ。

——いまのXboxに対してアドバイスを送るとしたら？

岡本 ラインナップです。とにかく、それを整えなさいと。ユーザーに何かをアピールするとしたら、「このメーカーが来る！ このシリーズが来る！」だけです。それがなかったら、ハードは買わないです。

——やはり自社タイトルにも力を入れるべき？

岡本 過去に成功したハードメーカーは、自社で作っているソフトがシェアとしてはNo.1なんです。任天堂しかり、SCEしかり（PS2では若干変わってきていますが……）。やっぱり、自分のところのソフトがいちばん大事だと思うんです。マイクロソフトが成功するためには、自社のラインをしっかりしないといけない。実際のところ、サードパーティーにはいつ裏切られるかわかりませんからね（笑）。譜代（ファーストパーティー）がしっかりしてこそ、外様（サードパーティー）が安心してついてくるわけですから。

——Xbox Liveはどう思います？

岡本 その理念は十分に理解しますが、現時点での日本の通信環境を考えると、間口を広げるためにも、ブロードバンドだけではなく、ナローバンドにも対応すべきだったように思います。あと、個人的に気になるのが、ボイスチャットで男が女の子の声に変えられること！ 女の子の声が男の声に変えられるのは、なんとなく許せるのですが、男の声→女の声というのはわからない。

あと、どうしてもイヤなのが、ヘッドホンを通じて自分の声を2度聞くことですね。エコーのように聞こえてくる。牛じゃあるまいし、反芻するな、って感じですね（笑）。

——（笑）。オンラインゲームを作ることに関しては？

岡本 もちろんやろうと思っていますよ。人と人のコミュニケーションは好きなので。『ストリートファイターII』を作ったときも、コミュニケーションを前提に開発をしていたくらいですから。基本的にコンピューターと闘っていても楽しくないですしね。人対人だからこそ味わえる、"焦り"や"騙し"といった感情的な部分がすごい好きなんです。ただ、現状のオンラインゲームだと、儲かるビジネスモデルというのは描きづらいんですけどね。

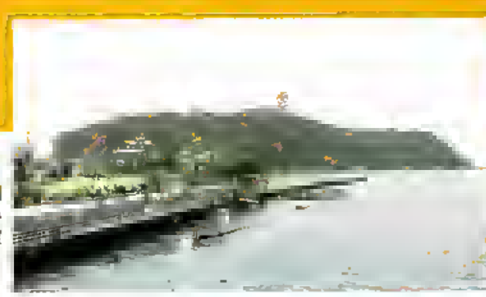
——では、Xboxに対する興味は？

岡本 もちろんあります。マイクロソフトを無視することはありませんし、かなりの確率でアプローチしようと思っています。マイクロソフトにも、僕らに興味を持っても損はないよ、と言いたいですね（笑）。

——では最後に、岡本さんの意気込みのほどを。

岡本 現状、オリジナルゲームの立ち上げは難しくなっているので、僕らがしなければならないと思っています。1発目はオリジナルから入ります。あと、デジタルばかりではなくて、アナログもやるし、ゲームばかりではなくて、パチンコもやるつもりでいます。総合的にいろいろなことをやりたいですね。しばらくは表舞台から消えると思いますが、忘れないで待っていてください。

ハードを買うということはラインナップを買うということ。有望なラインナップを見せられなかったのが、Xbox苦戦の原因。



➡岡本氏が毎日2時間をかけて散歩するという江ノ島。恵まれた環境がゲーム作りに大きな影響を与える。

最新情報をチェック！

Xbox Live 情報局

[illegible]は、Xbox Liveに関する新情報がたくさん発表されたよね。ここではそれらをあらためて紹介しよう！



Xbox Live スタータキット
▶ボイスコミュニケータ
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中（1月16日発売）／6800円（税別）

Special ▶▶▶ 新しいXbox Liveのすべてがわかった！

Xbox Liveが日本ではじまって半年ちょっとが経過した。スタータキットを購入すれば1年分の使用料金が入っているということだったが、2年目以降の料金に関してはずっと“未定”だった。5月にアメリカで開催されたゲームショウE3にて、2年目の料金やXbox Liveの新機能が発表されたが、これらはあくまで北米向け。「日本ではどうなるんだろう？」なんてソワソワしていたXbox Liveユーザーの諸君！　お待たせしました！　新料金、新機能ともに、7月24日に行われた発表会でピーター・ムーア氏みずから正式発表！

新機能についてはすでに発表されていたものだからとくに驚きはなかったが、2年目の料金に関しては北米と比べてだいぶ安く設定されており、日本市場への意気込みを感じられるね。今回は、これら新料金、新機能について、じっくりと解説していくぞ。



←マイクロソフトの発表会ではXbox Liveに関する発表が中心だったが、そのほかにも『プロジェクトゴッサムレーシング2』、『NINJA GAIDEN』、『TFLO』のデモが行われて、会場は大いに盛り上がった！

[illegible]1　新料金は日本がいちばん安い！

Xbox Liveの新料金は下表のとおりとなった。すでにスタータキットを購入してXbox Liveを楽しんでいる人ならば、2年目からは1ヵ月か12ヵ月のサブスクリプションで更新手続きをすれば、引き続きXbox Liveを楽しむことができる。12ヵ月のサブスクリプションはXbox Live上だけでなく店頭でも買えることになるそうだ。店頭で購入してしまえば、クレジットカードからの引き落としがなくなる。

Xbox Live 12ヵ月サブスクリプション	4980円（税別）
Xbox Live 1ヵ月サブスクリプション	680円（税別）
Xbox Live スタータキット新バージョン（仮称）	6800円（税別）
Xboxボイスコミュニケータ	3500円（税別）

Xbox Liveが2ヵ月無料体験！キャンペーンまもなく開始！

Xbox Liveを気軽に始めてもらうために、2ヵ月無料キャンペーンが今秋から始まる。今秋発売されるいくつかのXbox Live対応ソフトかコンテンツダウンロード対応ソフトには、2ヵ月間無料でLiveを遊べるカードが同封される。これに記載されている利用番号をXbox Live登録時に入力すれば、最初の2ヵ月間は無料となる。ここで注意したいのは、「いまXbox Liveへ正規登録すれば、最初の2ヵ月間は無料」というキャンペーンだということ。正式な登録となるので、クレジットカード番号は必要となるし、解約手続きをしなければ3ヵ月目から料金が発生するぞ。

▶既存のXbox Liveユーザーが2年目に払う料金は？

現Xbox Liveユーザーの2年目の料金は、Xbox本体のダッシュボード上で支払う（クレジットカード決済）方法だけでなく、サブスクリプションを店頭で購入し、その利用番号を入力してもオーケーだ。

① ダッシュボードで更新を行い、クレジットカードで支払う

② サブスクリプションカードを店頭で購入し、利用番号を入力する

▶これからXbox Liveに加入する場合の料金は？

これからXbox Liveを始めたいと思っている人なら、いくつかの選択肢がある。いきなり6800円を投じるもよし、まずは無料体験してみるもよし。ここでは、そのいくつかのパターンを紹介しよう。

パターンその1　スタータキットを購入する

無料期間があろうが何だろうが、とにかく俺はすぐに始めたいんだ！という人なら、スタータキットを購入するのがいいだろう。12ヵ月分使用料＋ボイスコミュニケータ＋同梱ソフトで6800円はかなりのお買い得（それぞれを単体で計算すると合計15000円以上）。

12ヵ月分で6800円（税別）

パターンその2　2ヵ月無料体験してみたい

いきなり6800円も出すのはなあ……なんて人は、無料キャンペーンを利用してみるのもいいだろう。ボイスコミュニケータを別途購入するなら3500円かかるが、それでも安いほうだよね。無料後は4980円でサブスクリプションを購入すればオーケーだぞ。

2ヵ月（無料分）＋12ヵ月分＋ボイスコミュニケータで8380円（税別）

いちばんオトクなのは 2ヵ月無料＋スタータキット

いちばんお得な方法は、2ヵ月無料体験後にスタータキットで12ヵ月分更新する方法だ。これなら6800円で14ヵ月楽しめることになる！（※）

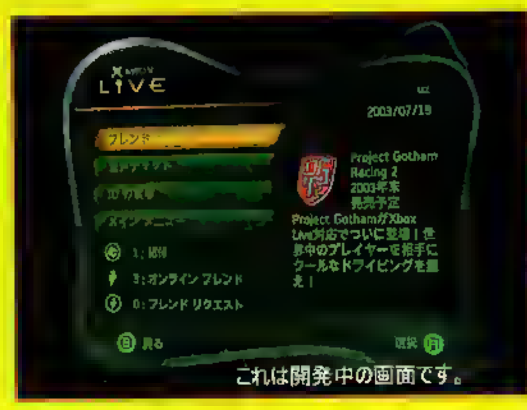
※最初に2ヵ月無料カードでXbox Liveへ登録してから、スタータキットに含まれる12ヵ月分の利用番号を使って更新するようにしよう。2ヵ月無料カードに記載されている利用番号は、あくまでも新規のIDに対して2ヵ月無料となる。

LIVE NEW 2 新機能でXboxが電話のかわりに？

Xbox Liveのもうひとつの新情報として、新しい拡張機能について説明していこう。

Xbox Liveというオンラインシステムは、ボイスチャットやフレンドリスト機能など、かなり革新的なシステムとなっている。他機種のオンラインサービスをみると、Xbox Liveのすばらしさがよくわかるのだが、それでも使い慣れてくるといろいろ不満も出てくる。もっとこうなっていると便利なのになあ、どうしてこういう機能がないんだろうなあ、とか。

もちろん、現状のままでいいと思っているマイクロソフトではない。Xbox Liveが始まってまだ1年も経過していないが、早くも大幅なバージョンアップが決定した。全世界同時アップデートとなる。ここでは、その5つの新機能について、詳しく紹介していくぞ。



←これはXbox Live Nowの画面。Xbox本体の電源を入れて、すぐこの画面にするように設定することも可能だ。あっという間にXbox Liveへ接続、ってわけだね。まずはここで各種情報をチェックしてから、ゲームを立ち上げる、っていうのが基本になってくるかな？

ゲームを起動せずにボイスチャット可能！ Xbox Live Now

9月サービス予定

Xbox Live用の新しいダッシュボードとなるのがコレ。Xbox本体を起動させて、ダッシュボードから"Xbox Live"を選択するとこの画面になる。ここでは、現在のフレンドのステータス（オンラインかオフラインか）、ゲームに招待されているかなどがひと目でわかる。各種情報は、右側のウィンドーに表示される。また、このXbox Live Now上でボイスチャットも可能になっており、フレンドどうしでお互いオンラインならすぐに会話ができる。Liveユーザーどうしなら、どんなに離れた場所にいる相手でも、安心して何時間でも話せるね。



↑発表会では、Xbox Live Nowによるボイスチャット実演が行われた。

オフラインモードでオンライン？ Xbox Live Aware Games

今後のXbox Live対応ゲームに実装予定

この機能に対応したゲームであれば、起動させるだけでステータスがオンラインになる。オフラインモードで遊んでいても、フレンド側から見ればいまXboxで遊んでいるというのがわかるので、セッションに誘いやすくなるわけだ。かゆいところに手が届く、ちょっとうれしい機能と言えよう。

MSNメッセンジャーとフレンドリストが連動！ Xbox Live Alerts

稼動時期未定

MSNメッセンジャーサービスとXbox Liveのゲーマータグをリンクさせる機能。フレンドからゲームに誘われると、メッセンジャーを通してPC上に「○○さんから□□□に誘われました」というポップアップが出る。何らかの形で、携帯電話にもメッセージを送る方法を検討しているところだという。

インターネットからランキングチェック！ Xbox Live Web

近日稼動予定

Xbox LiveシステムをPCのWebブラウザから参照できる機能。まずはランキングがブラウザでチェックできるように準備中とのこと。今後はランキングの参照だけでなく、フレンドリストの参照・登録もできるようにしていく予定だとか。パソコンを頻繁に利用している人ならかなり便利な機能だね！

フレンドリストが大幅にパワーアップ！ Teams & Competition

稼動時期未定

フレンドリストのグループ設定ができる。チーム戦を行うときなど、いつものメンバーを全員招待したい、なんてときに便利な機能だ。グループ設定される側に確認メッセージが届き、どういうチームなのかチェックできるようにチーム紹介コメントを記入できる欄も設ける予定だとか。

スペシャルインタビュー

Xbox Liveはこれからも進化しつづけます！

日本のXbox Liveまとめ役、マイクロソフトの鶉橋氏にこれら新料金・新機能についてじっくり話を聞いてみた。上記で紹介したことの補足説明ではあるが、さりげなくいろんな新情報を話してくれたぞ！



マイクロソフト マーケティング本部 Xbox Liveマーケティングマネージャ
鶉橋研治

●2ヵ月無料キャンペーンについて

このキャンペーンは9月から始まる予定です。東京ゲームショウで2カ月無料カードを配布したいと考えています。現在、関係各所で調整している段階です。このカードは年末までに発売されるXbox Liveタイトルを中心に同梱されます。あ、次号ファミ通Xboxにも付きますよね（詳しくは次ページ参照）。このキャンペーンには期間があります。来年3月いっぱいまでを予定していますが、その最終日までに登録していただければ、2ヵ月無料でXbox Liveを遊ぶことができますよ。体験してもらって、おもしろいと感じていただければスターターキットを購入してもらえばいいですし、自分には合わないと思ったら解約手続きをしてください。無料期間はXboxのダッシュボードなどでも確認できるようになりますので、ご安心ください。

●新スタータキットについて

同梱ソフトに関しては、まだ調整中です。年末までには発売したいと思います。しばらくはいまのバージョンも併売することになります。現バージョンに同梱されている「PSO」は、どのような形がベストか検討中です。

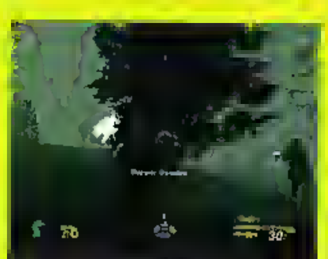
●新機能について

まずは9月中にXbox本体のダッシュボードがXbox Live Nowにアップデートされます。そのほかの機能は随時、アップデートされていくことになりますね。でも、それほど時間がかかるものではありません。1年以内にはすべて搭載されているんじゃないかと思いますよ。

また、今回公開された内容だけでバージョンアップは終わり、ではありません。今後もどんどん成長させていく予定です。

Game ▸▸▸ 待望の人気FPSがXbox Liveで登場!

Ubiソフトのトム・クランシー原作シリーズは、海外において非常に高い評価を得ているタイトル。なかでもFPSミリタリーアクションとして大人気の『Tom Clancy's GHOST RECON』がついに日本でも発売される。しかも、THQ社の『MotoGP URT2』に続いて、日本ではマイクロソフトみずから販売元となってリリース! ほかのトム・クランシーものも気になったりするけど……。残りも発売されるかなあ。



Tom Clancy's GHOST RECON
■発売元:マイクロソフト
■ジャンル:ミリタリーアクション
■価格:6800円(税別)
■発売日:9月25日発売予定

⬇日本ではすでに他機種版が発売されているが、オンライン対戦はサポートされていなかった。Xbox版は最大16人までオンライン対戦が可能なのだ。





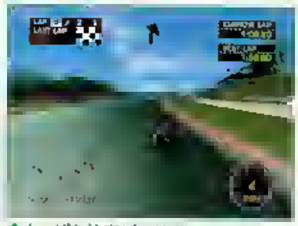
⬆じつは、Xboxにおいて『HALO』以来のFPS。待ちに待った期待の1作と言えるだろう。

編集部オススメの1本 MotoGP URT2 Online Challenge

■発売元:マイクロソフト ■ジャンル:バイクレーシング
■価格:6800円(税別) ■発売日:発売中(7月17日発売)

とにかく鈴鹿をひたすら走る!

8月現在、編集部でいちばん盛り上がっているXbox Liveソフトは『MotoGP URT2 Online Challenge』だ。Xbox Live対戦はもちろんだが、鈴鹿のタイムアタックに燃える人が続出。8月18日現在で最速が1分45秒前後。世界記録を見ると、これよりさらに10秒も速いとあって日夜特訓中。ベスト100に入るまでは止めるつもりはない、と意気込みだけは人一倍。でも、これ以上縮まらないような気もしてきた。バイクのカスタマイズをくり返し試しつつ、少しずつタイムは縮まっているような気がするのだが、すべてのコーナーを理想どおりに曲がれないんだよなあ。これがすべてキレイにつながればッ!



⬆もっぱら鈴鹿ばかり走っている。2分はコンスタントに切れるのだが。



⬆最初の第1～第2コーナーへの進入角度ですべてが決まってしまう。

What's New ▸▸▸ Xbox Liveの7～8月アップデート情報!

まずは、『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』のダウンロードクエスト情報をお届けしよう。7月24日より『夢幻のごとく3』(オンラインクエスト/1人～4人用)、『夢幻のごとく4』(オンラインクエスト/1人～4人用)、『掃討作戦第三号』(オンラインクエスト/1人～4人用)、『掃討作戦第四号』(オンラインクエスト/1人～4人用)の4つが配信された。8月末には、制御塔クエストの『心の座』(オンラインクエスト/1人用)と、クイズに回答するという一風変わったクエストの『届けこの想い』(オンラインクエスト/1人～4人用)がリリースされた。Xbox専用のダウンロードクエストも準備中だということで、まだまだ盛り上がる『PSO』だね。

そのほか、第2回Xbox Liveチャンピオンシップを『MotoGP URT2 Online Challenge』で行うことも発表されたが、8月27日をもってエントリーの受付は終了している。みんなは参加できたかな?



⬅ついに制御塔へ! ここではどんなイベントが待ちかまえているのか!? さらにXboxオリジナルクエストもまもなく配信予定だというから楽しみだね!

緊急告知! 衝撃付録! 次号ファミ通Xbox11月号付録は、『Xbox Liveスターターキットディスク』(『頭脳対戦ライブ』製品版付き)と2ヵ月無料カードだ!

次号のファミ通Xboxは、太っ腹な付録DVDソフトがついてくるぞ。現在発売中のXbox Liveスターターキットに同梱されている「スターターキットディスク」(『頭脳対戦ライブ』製品版付き)が、そっくりそのままついてくる! 体験版ではなくフルバージョンの製品版なのだ。Xbox Live対応ソフトを持っていなくても、これさえあればすぐにXbox Liveを体験できるってわけ! さらに、本記事でも触れている2ヵ月無料のカードもついてくる。Xbox Live対応ソフトをすでに持っているなら、そのゲームでオンラインプレイができるぞ。



⬆『頭脳対戦ライブ』はオフラインでも遊ぶことができるぞ。



⬆ボイスコミュニケータは、必須ではない。『N.U.D.E.@』同梱のものでもいい。

Slate Community 開催レポート!

スレイトコミュニティ

つぎの主催者はキミだ!!

Thousand Land

前号で告知した"スレイトコミュニティ"の第1回大会の模様を簡単にご紹介！　つぎなる主催者を目指し、キミも応募せよ!!

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	発売中（3月20日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：金子龍興
ブロック数	30ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	Xbox Live	その他	―

第1回"スレイトコミュニティ"開催！タイムアタックでスピードキング決定!!

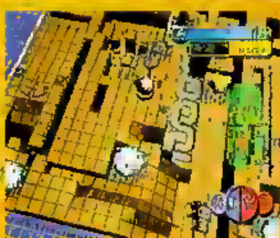
前号の『サウザンドランド』の記事を読んでいた読者ならご存じのとおり，去る8月1日～3日，ユーザー主催の大会"スレイトコミュニティ"の第1回大会が開催された。開催者はニックネーム"カド"氏。当編集部は，さっそくこの大会の模様を読者に伝えるべく，レポートを開始！

"スレイトコミュニティ"とは?

基本はXbox Liveを用いた対戦大会。従来のメーカーなどが主催する大会とは異なり，主催者はユーザー。フロム・ソフトウェアに登録を申し込めば，誰でもゲーム大会主催者になれる，というフレッシュな企画なのだ。詳細は下記を参照のこと。

第1回主催者：カド氏からの挑戦状

"Xbox Live Championship"の上位常連であった氏によるこの大会の名は"Good words cost nothing."。主催者のスレイトを相手に，タイムアタックをする，という内容だ。主催者側のAPOは全員防御，TELAもForceも使用しない。参加者のスレイトには制限ナシ，というルールだったので，参加はしやすかったはず。



←これがカド氏スレイト。前線の大陸が意外に活躍する場面も。

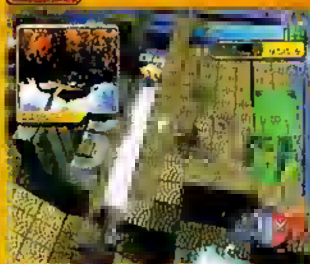
カド氏のコメント

スレイト作りが単純に楽しかったです。
スレイトに遊びの部分を入れるのは自己満足とはいえやはりおもしろいですね。
今回のスレイトにはそれぞれのコアにそれぞれ違った攻略法を組み込んでいます。
そのあたりをどう攻略してくるのかが楽しみです。
◆イベントを終えて
初めてのオン対戦に喜んでくれた人，対戦できることを楽しんでいた人，記録と戦い続けた人，それぞれが満足できたイベントだったならうれしいです。
ただひとつ願いが叶うなら，私もタイムアタックしたかったですね。

タイム短縮のカギを握る、ふたつのギミック

主催者カド氏のスレイトは，タイムアタックのキーとなる，ふたつの仕掛けがあらかじめ用意されていた。このギミックの利用を思いつくか否かが，タイム短縮に多大な影響をおよぼす。その計算された仕掛けの形態は，ゲーム開発者ばりの内容。まさに主催者ならではのスレイトだ。

ギミック1 "イレイザー"でコア破壊



↑前線に位置しているマスターコアは，奥にあるイレイザーを反応させて壊すと効率的。

ギミック2 "ローリングストーン"で粉砕



↑奥の真ん中にあるコアは，ローリングストーンを反応させ，イレイザーともども破壊。

熾烈なタイムバトルを制したのは……？

大会は総試合数60試合近くという盛況ぶり。「参加するだけで楽しい」「こうすればもっとタイムが縮む。再チャレンジ！」など，さまざまなスレイターたちが挑んできた。その頂点に輝いたのは……ニックネーム"のへのへ"氏。タイムは4分31秒。「運が味方した。（何度も挑戦しながら）最後にこの記録を残せたのは感心するしかない」とカド氏も絶賛。まずはおめでとう！　そして主催者カド氏，お疲れさまでした！

優勝"のへのへ"氏!



↑のへのへ氏は見た目，力押しの砲撃スレイトだが，ふたつのギミックはしっかり利用。

Slate Community 主催者は随時募集!

さて，第1回目のスレイトコミュニティは終了したが，もちろん，スレイトコミュニティを主催したいスレイターは随時募集中。大会をやり遂げた主催者には，フロム・ソフトウェアから"サウザンドランド愛好者認定証"が，ファミ通Xbox編集部から右の特製テレカが贈られる。大会の主旨は何でもオーケー。今回のようなタイムアタックから，"マグマ禁止"などの特別ルールによるガチンコ対戦，ただのスレイト品評会など，思うままの大会を主催できる。詳細は下記公式ホームページ参照。（http://www.fromsoftware.co.jp/top/soft/1000land/slatecom/）



ファミ通Xbox特製シリアルナンバー付きオリジナルテレホンカード

©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved.

より速いスピードで よりインを攻めて走れ

バイク独特の操作に苦労して、タイムが伸び悩んでいるプレイヤーも多いはず。そこで今回は、バイクの走らせかたを理解して世界最速を目指していくぞ！

タイトル	モトジーピー ユーアールティー2 オンラインチャレンジ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	バイクレーシング
発売日	発売中（7月17日発売）	価格	6800円（税別）
開発	Climax	制作者	
ブロック数	193ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応			
その他	システムリンクケーブル対応（16人同時プレイ可能）、XboxLiveでプレイ時には16人同時プレイ可能		

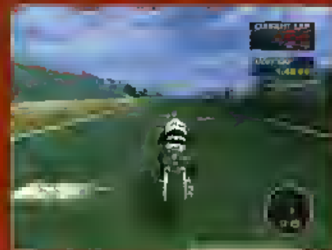
人気の日本コースふたつで世界最速を目指そう！

全部で17コースある中から日本の2コース"SUZUKA"と"MOTEGI"を攻略していこう。

このふたつのコースは多種多様なコーナーが存在しているので、上達するにはもってこい。キッチリと走れるようになって、バイク操作の基本＆上級テクニックを身につけたいところだ。

今回の記事で使用したバイク＆ライダーは、コーナリングの性能のよいNSRと、クレジットがまだフルでない状態でもバランスのよいカピロッシ。もちろん、これ以外のバイクでも今回の記事は十分参考になるはずだ。





⬆⬅RC211Vは速度関係に強さがある。だがその速さがコーナリングを難しくしている。NSRを選びセッティングでその差を埋めていくぞ！

SUZUKA

"8月18日現在の世界最速記録" 1:39.98　目標タイム 1:49.00

インへのアプローチですべてが決まる！

SUZUKAと言えば、日本を代表するサーキットだ。超高速コースではないが、テクニカルコーナーが多い。コーナー脱出にエンジンパワーを必要とするコースである。

ここでは、複合カーブ、S字コーナー、連続コーナー、ヘアピンカーブ、高速コーナー、そしてヘアピンがある。コーナーの走りかたを学び、速く走るテクニックを磨こう。

まずは1分45秒を切ることが目標。そこから世界につながるぞ！



CHECKPOINT 1　第1コーナー ➡ 第2コーナー

ライン取りに失敗するとすぐコースアウトしてしまう。意外に難しい最初の第1～第2の連続コーナー。

第1コーナーへ進入は、コースの左側にある赤い看板を目印にし、そこを通過する瞬間にバイクを倒してインに向かって突っ込んでいく。このときの速度はアクセル全開にしてノンブレーキで問題ない。最高速で曲がってオーケーだ。

インを抜けたら外側にふくらむが、コースアウトはしないので大丈夫。

ふくらみきったところから第2コーナーのインへ進入するためにブレーキングし、150キロまでスピードを落としてインを突く。内側にある縁石に乗り上げてもかまわない。むしろ利用して抜けていこう。



⬅NSRなら全開のまま第1コーナーに飛び込める。インを突いたらアクセルオフに。



➡少しふくらんでおき、第2コーナーの弧を大きくして通過速度を上げられるようにしよう。



⬅チョンとブレーキングをして速度調整をしてインを突く。そしてアウトへ抜けていくぞ。

CHECKPOINT 2　S字コーナー ➡ 逆バンクコーナー

第2コーナーを通過したら、すぐにラインを右に移して進入の準備へ。この連続コーナーでは、まずアウトインインのラインで走り、もっともインを突く場面でバイクを起こして、切り返していくようにしたい。

切り返すときに加速、インに向けて曲がる（バイクを倒す）場面でアクセルオフにしてインに入りやすくしよう。走行ラインをできるだけ直線的になるように心がけたい。

この要領で左、右のふたつを抜け、つぎの左から右へ切り返すときに多めに減速してインをキープ。

最後の長い左は、ミドルから進入してインをキープする。途中でカーブがゆるくなるので、少しバイクを起こすことも忘れずに。



⬆ひとつ目の左。アウトインインで加速しながら進入。インを突いたらアクセルをオフにして切り返していく。



⬆3つ目の左のイン。ここは奥できつくなるのでインを突いたら加速しないようにしてインをキープしよう。



⬆4つ目の右は少しきつい。切り返しでは加速せずに惰性で走り、インに突いていけるようにしていこう。

CHECKPOINT 3 デグナーカーブ

2回右へ曲がっていくコーナー。

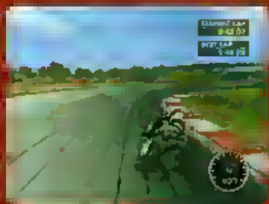
まずひとつ目の右コーナーだが、コースの左側から進入。アクセル全開で抜ける。バイクを倒し込むタイミングは、左側にあるコーナーまでの距離を表記した100メートルの看板から一気に倒し込んでいこう。

コース幅全部を使って抜けたら完全には起こさずにそのまま外側2つ目の右コーナーへ進入していく。

つぎの進入へのタイミングは、画面上に表示される矢印が真っ赤になったら。150キロまで減速してインを突き、加速しながら抜けていこう。



←ひとつ目は躊躇するとふくらむので早めに倒す。



➡2つ目も早めだが、減速するのを忘れないように!

CHECKPOINT 4 ヘアピンカーブ

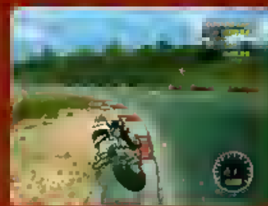
手前のゆるい右コーナーをアウトインインでアクセル全開で走り抜け、ヘアピンへはアウトインアウトで進入できる準備を確実に行うこと。

まず、コース右側にある青いCASIOの看板を通り過ぎる瞬間から左にバイクを倒し込む。ブレーキングで60キロまでスピードを落としてインを突く。多少進入角度がきついので心配だが、NSRの性能とセッティングのおかげで一瞬のテールスライドで済み、問題なく曲がっていける。

あとはインの縁石を通り、最短コースでヘアピンを抜けていこう。



←インに直接突っ込んでいくイメージで進入するぞ!



←進入を浅くすれば、テールスライドを抑えられる。

CHECKPOINT 5 スプーンカーブ

ヘアピン通過後、ゆるく長い右コーナーが続く。途中でゆるくなるのを注意しつつ、スプーンカーブへの進入のために右側へ寄っておこう。

スプーンカーブは、前半後半がゆるく、中盤にきつくなるコーナー。その進入方法だが、画面上に表示される矢印が現れたらアクセル全開のままバイクを左に倒し込んでいく。インを突いたらアクセルをオフにして、外側ギリギリまでふくらもう。

その後バイクはインに寄ってくるので、インの縁石が見えたらアクセル全開でインを抜ける。



←全開のままスプーンカーブの前半部分に突っ込む。



←後半は加速をガマンすることでインに寄れるように。

CHECKPOINT 6 130Rコーナー

最高速を維持して、超高速コーナーの130Rコーナーにやってくる!

ここはNSRならアクセル全開のまま走り抜けていける。だがバイクを倒し始めるタイミングが難しいので、画面上に表示される矢印の出現を利用するようにしよう。

倒し込むタイミングは、その矢印が表示されて約1秒後から。自分でカウントしてコースの右側からアウトインアウトで進入していこう。ちなみに通過時の速度は270キロ以上にもなる。心臓が縮み上がる感じ。

出口では外側の縁石も使うぞ。



←タイミングを合わせて全開でインへ。



➡全開で抜けるには、出口の縁石も重要になるぞ!

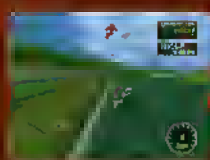
CHECKPOINT 7 カシオトライアングル(シケイン)

このシケインだが、最高速まで加速している状態からブレーキングで100キロまで落として進入する。

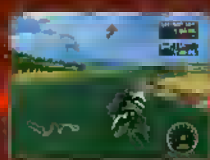
バイクを倒し込んでいくタイミングは、左側にあるカシオの看板を通り過ぎる瞬間。同時にブレーキングも開始する。ラインは左側からアウトインアウトで突っ込んでいく。

減速しながらインへ飛び込んだら、ひとつ目の右コーナーのインを突くまえにバイクを起こし始め、インを通過したらつぎの左コーナーへすぐに切り返し、加速しながらそのインを突いて、最終コーナーへ抜けていく。

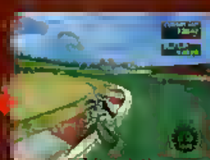
あとはインをキープして走りつつゴールを目指していくだけだぞ!



⬆バイクの性能を信じ、できるだけ減速をガマンして突っ込んでいこう。



⬆ひとつ目の右のインを突くときにはバイクは起こし始めておくこと。



⬆すぐに切り返せれば、つぎのインへは加速しながら抜けていくことが可能に。

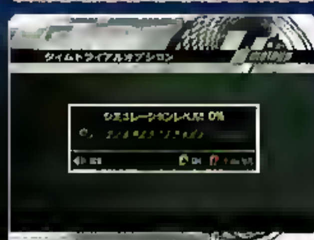
もっと速く走るために 1 セッティングで速くなる

COLUMN

バイクのセッティングには、大きく分けてふたつある。最高速度などのクレジットの配分と、プレイヤーオプションでタイヤやフレームなどの調整だ。

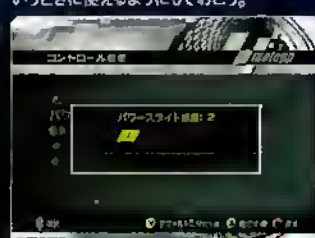
今回は、タイヤやギア比などを調整することで、NSRの弱点を補強をしてみた。

タイヤの硬さは、速度性能を上げたいがハードではグリップが悪いのでミディアムに。ギア比はふつうに。フロントリアのサスの硬度は、コーナリングをさらに向上させるために柔らかめの3に。ホイールベースは、高速安定性を捨ててコーナリングをよくするために最短の1400ミリに……という感じにしてみた。これで攻めてみるぞ!



⬆シミュレーションレベルをゼロにすれば、かなりムチャな走りをしても大丈夫になる。

⬇パワースライドの設定は2ぐらいに。いざというときに使えるようにしておこう。



©2003 Dorna Sports,S.L. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc.All Rights Reserved.
©2003 Microsoft Corporation.All rights reserved.

8月18日現在の世界最速記録 1:27.57 目標タイム 1:35.00

MOTEGI

ブレーキングですべてが決まる！

MOTEGIもSUZUKAに負けず劣らずのテクニカルコースだ。複合カーブ、S字コーナー、ヘアピンカーブ、直角コーナー、そして連続コーナーがプレイヤーを待っている。

攻略のポイントになるのは、前半部分の複合カーブのラインの取りかたと、後半部分にある90度コーナーのブレーキングのタイミングだ。この部分を確実に攻略することで目標タイム1分35秒を狙い、最速への足掛かりを作れるようにしよう。



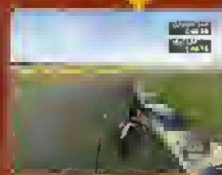
CHECKPOINT 1 第1コーナー ➡ 第2コーナー

メインストレートを左側を走り、最高速（今回の設定では291キロ）から矢印表示が画面に出たらインへ向けて右斜めに進む。第1コーナーの手前からバイクを倒しつつ、ブレーキングで120キロにしてインへ。縁石に乗ってオーケーだ。

インを通過後、アクセルは開けずにそのまま惰性で走る。第2コーナーとのあいだにある短い直線は、左に弧を描くようにふくらみながら進み、視界に第2コーナーのインが見えるまで待つ。インが見えたら再度バイクを倒し込み、アクセルを全開にしてインへ。インの縁石を使って減速し、弧を大きくしつつ抜けていこう。立ち上がりでは、コース幅いっぱいに使う感じにしていくといい。


↑全開からインへラインを変え、インを突く手前から減速を始める。縁石の上を走ろう。


→加速しないで惰性でそのまま外側にふくらんでいく。加速はあわてずに待つのがコツ。


↑アクセル全開で第2コーナーへ突入していく。弧を大きくして加速しやすいように。

CHECKPOINT 2 第3コーナー ➡ 第4コーナー

加速していきながら、コースの右側で第3コーナーの矢印表示を待つ。

表示が出たら矢印が赤くなると同時に左にバイクを倒し込み、同時にブレーキングも開始。140キロ以下にして一気にインへ。バイクは縁石に乗せていく。

インを通過したらバイクを少し起こし、加速しないで惰性で走行。第3コーナーまでのあいだの短い直線で、外側までふくらんでいこう。

視界が第3コーナーが入ったらバイクを倒し、アクセル全開でインへ。縁石はインの少し先にあるので、早く入らないよう注意。通過後はコース幅いっぱいに加速していこう。


↑画面上の矢印表示をコーナー進入へのタイミング合わせ。インを突いていこう。


↑第3コーナーは全開で突入していく。確実にインを突くように！


↑コース幅を有効に使って加速へ。コーナーを抜けたらゆっくりと左側へ。

CHECKPOINT 3 第5コーナー

コースの左側を走り、左側にあるコーナー手前50メートルの（最後の）看板を目印にしてバイクを倒し、ブレーキングして減速。

一瞬テールが流れるが、そのズレでさらにインへ。そして縁石の上へ。

インを通過したらアクセルは開けず、惰性のまま外側にふくらみ、コース幅を十分に使って抜けていこう。

進入で早めに右によってしまうと進入角度が浅くなってコーナー出口でコースアウトするので注意したい。


↑矢印表示の約1秒後でバイクを倒し込んでいくのもいい。あとは進入角度に注意。


↑縁石の乗るとラインがふくらみやすくなる。そのあとのラインには注意すること。

もっと速く走るために 2 アクセルワークとブレーキング

COLUMN

コーナーを速く走り抜けるために必要不可欠なテクニックとなる、アクセルワークとブレーキング。

アクセルワークでは、このオンオフによってバイクを早く倒したり起こすことが可能にできる。

ブレーキの必要のないコーナーでの速度調整にも使うが、アクセルを使いこなすことで早くインを突けて、ラインの弧を小さくすることができ、立ち上がりを向上させてくれる。

ブレーキングは、フロントとリアの両ブレーキを同時に使って短時間で減速することを基本とし、キツくないコーナーではリアブレーキで調整をしていく。

恐いのは減速しながらのコーナーへの進入。ふつうならグリップの限界がきてスリップして転倒してしまうのだが、NSRの性能とセッティングによりそれを解消し、急減速をしながらコーナー進入を可能にしていく。きついコーナーではどこまでブレーキングを遅らせられるかが勝負になってくる！


↑セッティングのおかげで、倒しながら減速しても滑ることがまずない。


↑アクセルのオンオフで確実にインへ寄り、最短距離を走れるよう。


→少しきついコーナーは、リアブレーキで速度を調整してインを突こう。

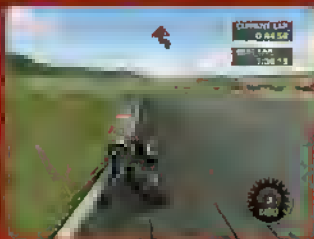

→倒すのが遅れるとインを突くことはできない。過信しすぎないように。

CHECKPOINT 4 S字コーナー ➡ V字コーナー

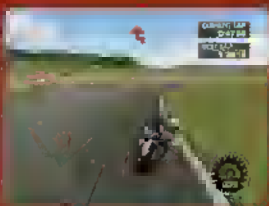
S字コーナーのひとつ目の左コーナーは、バイクを倒すタイミングが取りにくい。右側にある（最後の）看板を目印にしてバイクを倒し込み、ブレーキングは画面上の矢印が真っ赤になってから始め、150キロ以下にしてインの縁石へ。

ここを抜けたら加速はしないで切り返し、ふたつ目の右コーナーへ。バイクが右に倒れ込んでからアクセルを全開にし、加速しながら抜けていくようにしよう。

V字コーナーだが、右側の（最後の）看板からゆっくり倒し込み、路面のブラックマーク手前からブレーキングして100キロにして、通過速度を高くして抜けていこう。



⬆S字コーナーのひとつ目のインは突きにくい。早めのタイミングで倒すように。



⬅S字コーナーのふたつ目。インを通過したら、一気に加速へ。

CHECKPOINT 5 ヘアピンカーブ

コースの左側を走り、左にある（最後の）看板の前を通過したら、右斜めにインへのラインへ変える。路面のブラックマーク付近から一気に倒し込みつつブレーキングし、速度を70キロまで落として恐れずにインを突いていこう。

多少テールが流れることもあるが、気にせずにインを目指す。このズレを利用できるとヘアピンを鋭角に抜けていくことも可能となり、浅い角度での進入もグッと楽になるはずだ。

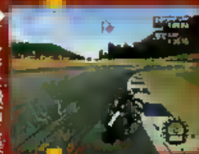
インでは惰性で走りつつ縁石の上を走りながらヘアピンを抜けよう。

コース外にある小屋が正面にきたらアクセルを全開にしていく。

加速して抜けていくラインは、コース幅全体を有効に使っていこう。



⬅かなり強引な進入だが、滑らないことを武器に強気で攻め、ヘアピンを速く抜けていくようにしよう。



➡インでは縁石に乗ったまま走る感じ。そのときはアクセルはオフで、惰性で走るように。



⬅速く加速したいがあわてずに目印を待ち、小屋が正面に来たらアクセルを全開にして抜けていこう。

CHECKPOINT 6 90゜コーナー

ここを難しくしているのは最高速からのブレーキングのタイミング。そのタイミングがよくわからず、コース外側に出ていってしまうのだ。ここのインを確実に通って抜けるには、最高速で走る中でブレーキングのタイミングが取れるかが勝負。そのタイミングは、画面上の矢印が真っ赤になるとき。ここからバイクを倒し込み、そしてブレーキングも行い、一気にインへ突っ込もう。

インを突いたときに130キロになるように抜けるようにしていこう。

そしてコース幅を使って脱出へ。



⬆滑ることを恐れずに思い切ってバイクを倒し込む勇気が必要。外側から一気に突入！



⬆外側にふくらむよりインのダートに入るほうがまだマシ、と思って突っ込もう。

CHECKPOINT 7 ビクトリーコーナー

短い間隔で左、右と曲がるココは、ひとつ目の左コーナー進入をできるだけ外側から入ることと、ひとつ目のインを突いたと同時にすぐに右へ切り返せるかがポイントとなる。

まずその進入だが、手前の短い直線で右側からブレーキングしながら100キロでアウトインインへ。

インでは縁石に乗るまえからバイクを起こし始め、通過後すぐに右へ倒す。アクセルを開けながらふたつ目の右コーナーのラインへ。アクセル全開でここを抜けるには、手前の左コーナーをアウトインインで抜けられればオーケー。ここのインも縁石に乗って通過していく。

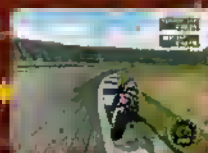
抜けたら加速あるのみ！　コース幅を使い切って最高速を目指そう！



⬆ビクトリーコーナーの攻略の要はその進入方法。アウトインインのラインで！



⬆ひとつ目のインを通過するとき、すでにバイクが起き上がっているのがベスト。



⬆アクセル全開でふたつ目のインを通過していく。出口では外側の縁石も使おう。

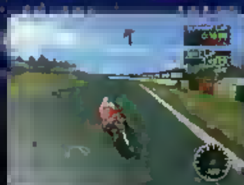
もっと速く走るために 3 切り返しをマスターしてインを突こう！ COLUMN

レースゲームにおいて、連続コーナーの切り返しはタイミングが難しい。それがバイクともなるとさらに難しくなる。

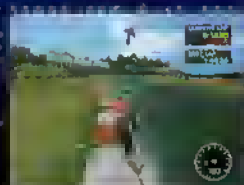
クルマの感覚でコーナーを抜けるラインを作ると、もっともインに寄ったときに、もっともバイクが倒れた状態になってしまう。確かにインに寄ることは大切なのだが、つぎのコーナーへ切り返そうとした瞬間、バイクは倒れているためにすぐには起き上がらず、つぎのインへは遠回りのラインを通ることになってしまい、大きなタイムロスにつながるのだ。

これを解消するには、まずインを突くときにはバイクは起こし始めている状態にしていく。インを突いたときにはもう反対にバイクを倒しに入るようにしたい。

感覚的には、かなり早めに倒してインを突き、早めに起こして切り返していくという感じだ。これができるとインからインへの切り返し部分が直線的なラインになり、より加速できるようになる。



⬅連続コーナーを速く走るには、最初の進入で決まる。アウトインインで。



⬅バイクを倒し返す部分では加速し、インへ倒し込むときは加速はしない。



➡インを突くまえからバイクを起こし始め、深回りをしないようにする。



➡惰性で走るのも減速になるので、インにより近づくことが可能になる。



MIDTOWN MADNESS 3
ミッドタウン マッドネス 3



オンライン＆オフライン両攻略 さらにマッドな走りを極めよう！

タイトル	ミッドタウン マッドネス 3		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	爆走アクションレーシング
発売日	発売中（8月7日発売）	価格	6800円（税別）
開発	Digital Illusions C.E	著作者	
ブロック数	4ブロック使用	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch / HDTV		
その他	システムリンクケーブル対応（8人同時プレイ可能） Xbox Liveでプレイ時には8人同時プレイ可能		

今回は，どのモードをプレイする際にも心がけておきたい走行テクニックを紹介。さらに，ひとりプレイ用のキャリアモードと対人戦専用のマルチプレイも攻略するぞ！

すべてのモードでより速く走るための基本4カ条!!

本作に用意されているゲームモードは右記の3種類だが，すべてにおいて"速く・ムダなく走ること"が攻略の基本になる。最終的にはマップを覚えてしまうのが理想なのだが，まずは無意味な減速を避けることから始めていこう。コーナーでのライン取りが悪いためにスピンしてしまったり，停止中のクルマに追突してしまったり，といったタイムロスを減らすのである。下にそのためのポイントを4つほど挙げたので，心がけながらテクニックを磨いてほしい。

キャリアモード

パリとワシントンから好きな街を選択し，ミッションをクリアーしていくモード。街にはそれぞれ7つの職業があり，順にクリアーしていくことで全56ミッションが出現する。



←ターゲットのクルマを破壊するミッションも。

シングルプレイ

自由に街巡りができる"CRUISE(クルーズ)"，CPUカーとレースをする"CHECKPOINT(チェックポイント)"，目的地までの所要時間を計る"TIME ATTACK(タイムアタック)"の3種類。



←タイムの計測はクルマごとに行なわれる。

マルチプレイ

Xbox LiveやXbox本体どうしの接続（システムリンク），画面分割（スプリットスクリーン）によって，ほかのプレイヤーとの対戦ができるモード。独自のルールも用意されている。



←スプリットスクリーンは手軽に対戦を楽しめる。

ドライビングの基本はアウト・イン・アウト

カーブでは，現実のレースと同様に"アウト・イン・アウト"走行が有効。これは曲がりたいコーナーにアウトコースから進入し，インコースを通過して、アウトコースに抜けるというもの。クルマの性能が拮抗しているときなどは，とくに重要になる。



↑コーナーを緩やかに曲がることで，走行速度の低下を抑える基本的なテクニック。

コーナーでパスするときはライバルのインをつけ!!

登場するクルマの多くは，横から強い衝撃を与えられると挙動を乱してしまう。これを利用し，ライバル車両のすぐ後方につけ，コーナーで減速してハンドルを切ったら，側面から衝突してみよう。挙動を乱したライバルを簡単にパスできるぞ。



↑うまく側面から衝突すれば，ライバルの車体が大きく持ち上がる。一気に抜こう。

交差点に一般車両がいたら対向車線を走るべし

現実同様，交差点では赤信号のため一般車両が停止していることもあり，それらに追突してしまうと大きな減速の原因になってしまう。こういった場面では，対向車線のほうが，停止しているクルマがいないぶん，スムーズに走れることが多いのだ。



↑停止しているクルマのあいだを，ぶつかることなくすり抜けるのは至難の業。

ブレーキを使いこなし、スリップを防ごう

高速の状態から強くブレーキをかけて曲がろうとすると，車体がスピンしてしまう。こうなると，壁にぶつかったときなど以上のタイムロスにつながるので，コーナーまでに減速し，ブレーキをかけていない状態でハンドルを切るようにしよう。

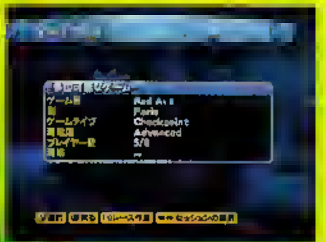


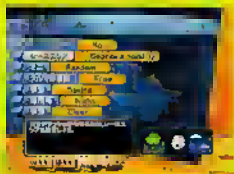
↑ゆるいコーナーなら，軽くブレーキをかけながら曲がっても問題ない。

©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MULTI PLAY マルチプレイ 走りのコツをつかんでライバルに差をつけよう！

マルチプレイモードでは、ふつうのレーシングゲームのようなレース勝負のほか、現金集めやオニごっこなど、全4種類の対戦用ルールが用意されている。対人戦で勝利するためには、対戦ルールごとに戦略を練る必要がある。また、ルールによっては街（マップ）の一部だけを使って対戦をすることになるので、そこでいかに隠れ場所を見つけ出すか、ということも重要だ。練習を積み、世界中のライバルをアッと言わせよう！





←マルチプレイでの対戦は、ルールごとに設定項目が異なる。

←セッション検索は、現在あるものをすべて表示するものから、ルールごとの検索もできる。

セッションを作る？ 検索する？

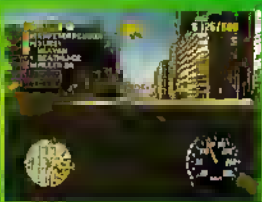
セッションを検索して好みのものが見つからないときは、自分がホストになって参加メンバーを集めよう。

下記の表は、全モード共通で設定できる項目の一覧表。このほかにルールごとに固有の項目もあるぞ。

プレイ人数	1～8人
招待モード	無差別、フレンドのみ
難易度	初心者、中級者、上級者
車種	無制限、ホストが決定
プレイルール	CRUISE、CHECKPOINT、CAPTURE THE GOLD、TAG、HUNTER、STAYAWAY
街（ステージ）	パリ、ワシントン
季節	春、夏、秋、冬
時間帯	朝、日中、夕方、夜
天候	晴れ、雨、雪（冬のみ）

急にコーナーを曲がって追っ手を振り切れ！

マルチプレイ専用ルールでは、体当たりをすることでアイテムを奪い合える。加速性能の差などでライバルに追いつかれそうなときは、細い路地に逃げ込むと振り切りやすいぞ。



←右スティックを下に倒して後方確認をするのだ。

どんなタイプのクルマが"強い"のか!?

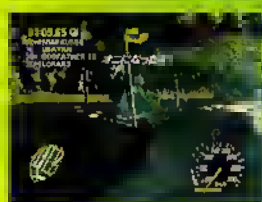
マルチプレイでは、加速や最高速度の性能以外にも、曲がりやすくするためのハンドリング性能、さらにスピンを避けるために、ある程度の車体の重さも必要になってくるぞ。



←速さもあり、走りも安定しているEsprit V8。

マップに頼りすぎるな！ 敵車は表示されないことも

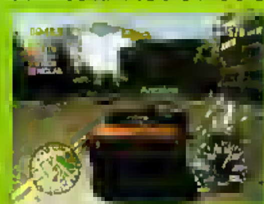
マルチプレイで"TAG（タグ）"と"HUNTER（ハンター）"をプレイしているときは、追われているプレイヤーのマップに追っているプレイヤーの姿が映らないことがある。注意。



←突然目の前にオニのクルマが現れることも。

レースをするときは2番手を追走！

対人戦のレースでは、先頭を走っているとコーナーで追突され、順位を下げる原因になってしまう。道中は2番手を進み、最終コーナーでインを突いて先頭に出るようにしよう。



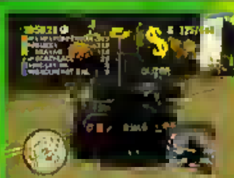
←背後に張り付き、ミスを誘うことも有効だ。

ルールごとに必勝ポイントを紹介！

ここでは上記の4つのコツを基本として、さらにどんなことを心がけておけば勝利に近づけるかを、ルールごとに紹介していくぞ。

Capture the Gold

現金袋と輸送目的地をつねにマップで確認すること。ほかのプレイヤーに現金袋を回収されたら、輸送目的地に先回りするようにしよう。



←先回りして、ライバルがやってきたところを横取りするのだ！

Hunter

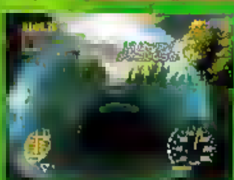
密集した戦いになりやすいので、距離を置きながら様子をうかがう。自分がハンターになったら、ほかのハンターとともに挟み撃ちするとラク。



←4つのルール中、もっとも連携が重要になってくるぞ。

Tag

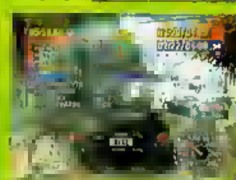
オニのプレイヤーがマップに表示されていないときもあるため、追われている可能性のあるほかのプレイヤーにも近寄らないのが懸命だ。



←一定時間以上オニの状態が続いたらゲームオーバーになる。

Stayaway

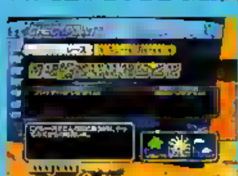
ほかのプレイヤーが1ヵ所に密集してウサギを採り始めたら、そこへフルスピードで突っ込み、そのまま奪い取って逃げる作戦などが有効だ。



←密集した場所でゲットしても、また横から奪われてしまう。

知っ得1 オフライン用モードを進めてクルマを入手

マルチプレイでは、ホストが使用車種の制限をしない限りすべてのクルマが無差別に戦うので、より速いクルマが必要になってくる。隠し車両は、"キャリアモード"と"シングルプレイ"の2モードを進めていくことで入手できるぞ。ちなみに全32車種の入手条件は、"シングルプレイ"の車種選択画面で、未入手のクルマにカーソルを合わせることで確認可能だ。



←チェックポイントも最終的には10コースが選択可能に。

知っ得2 街には意外な隠れ場所も！

対人戦では、見つかりにくい場所に隠れることも重要な戦略。たとえばパリのマップ上に表記されたMマークから地下鉄の中に入ってしまえば、マップ上には表記されているのに姿が見えない、という現象も起こる。こういった独自の隠れ場所を探し、ライバルたちから逃げ切るのだ！

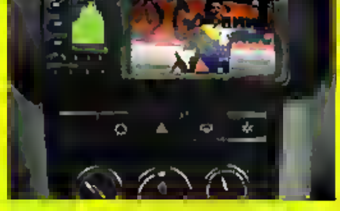


↑このような低めの壁に囲まれた場所でも、十分に隠れることができるぞ。

CAREER MODE キャリアモード 職業ごとにポイントをピックアップして解説!!

マッチレースや依頼人の送迎，荷物の集配，尾行などなど，さまざまな内容のミッションが楽しめるキャリアモード。シュールな雰囲気とは裏腹に，かなり難度の高いミッションも用意されている。これらをクリアーしていくためには，最初のページで紹介した"基本4ヵ条"を踏まえつつ，これから職業別に紹介するポイント攻略を参考にしてほしい。隠し車種のロックを外すためにも，オールクリアーを目指そう！





←まずは，赴任先の街をパリとワシントンから選択する。

PARIS STAGE ～パリ～



エッフェル塔や凱旋門など数多くのランドマークが存在するパリの街に，新人警部として赴任することになる。目的は有名レーサーの護衛だ！

登場人物

マチルダ



↑最初の任務地である配達業者から，ライバルとしてプレイヤーを付け狙ってくる女性。

配達屋店主



↓まだ若いのだが配達業者の社長。マチルダに"ミスターヒステリー"と呼ばれている。

ペリーウェルシー婦人



↑プレイヤーを美容室や宝石店などに連れ回す。最後は指まで折って騒ぎまくるマダム。

JOB 1 DELIVERY GUY －配達者－

集配業者のドライバーとして，荷物の集配，8台のクルマによるレース，忘れ[illegible]，新聞配達をこなしていく。チェックポイントをまわっていくものがほとんどなので，走りのコツをつかもう。

▼ミッション別アドバイス

注意すべきなのは"SVEN'S PARCEL"のみ。指定の荷物を回収すると，ライバルがそれを破壊するためにトラックで追ってくるのだが，ふつうに逃げ切るのは困難。そこで相手のトラックが大型なことを逆手に取り，狭い場所に誘い込んでから目的地に向かおう。



←荷物の回収場所付近に，細い柱が立ち並んでいる。



→車幅が広いトラックは，路地をまともに走れない。

JOB 2 TAXI DRIVER －タクシー－

タクシードライバーとして，お客の送迎，ダウンタウンでのレース，ライバル会社のお客強奪の3種類，4つのミッションが用意されている。基本はチェックポイントをまわるタイプのレースのみだ。

▼ミッション別アドバイス

ほとんどの場面では，マップに従い，ブレーキやハンドリングを確実にこなしつつ進めば問題ない。ただ，4つ目のミッション"DOWN UNDER"にはショートカットがあるので覚えておくと便利。それは，ふたり目のお客を乗せたあと道路を通らず，目的地に向かって一直線に進むというもの。丘を飛び降りれば目的地付近まで一気に移動できるぞ。



←ふたり目の乗客搭乗後，建物のほうに進む。

JOB 3 CHAUFFEUR －リムジン－

乗客送迎のミッション。基本はチェックポイントを目指すものだが，パトカーからの妨害があったり，チェックポイントで停止しなくてはならなかったりと，少し勝手が違うミッションも登場する。

▼ミッション別アドバイス

"IN HOT PURSUIT"では，警察と接触することは避けてほしいと頼まれる。しかし，パトカーと衝突しても失敗にはならないので，残り時間と，クルマの耐久値にのみ注意していればオーケー。また"KLEINMAN'S ARRIVAL"では，ひとつ目のチェックポイントまでの制限時間が厳しい。一般車両との接触を避け，トップスピードを維持できるようにしよう。



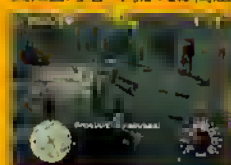
←リムジンはブレーキを早めにかけよう。

JOB 4 SECURITY GUARD －装甲車－

現金や宝石，トロフィー，身柄まで，さまざまなものを守りながら運ぶ職業。装甲車は加速性能や最高速度こそ低いが，かなり頑丈で重い。ほかのクルマや障害物を簡単に跳ね飛ばしてしまうぞ。

▼ミッション別アドバイス

狙われている物や人を保護して，輸送することが目的の"SVEN'S DEMISE"と"KLEINMAN'S AWARD"。ここでは，主人公を妨害しようとする複数の車両から体当たり攻撃を受けることになる。プレイヤーの装甲車は追突されても挙動を乱しにくく，耐久値も高いため，ブレーキングを確実にして，壁などへの衝突を避けつつ確実に目的地へ向かえば問題ない。



←停止してしまうと敵に囲まれて厄介。

JOB 5 PARAMEDIC －救急車－

ここでのミッションは，病院からスタートして患者を回収後，また病院に戻ってくる，というくり返し。患者回収ポイントに到着したらUターンして，病院の方向に車体を向けておくとスムーズだ。

▼ミッション別アドバイス

どのミッションでも，患者を運びこむ病院の場所は決まっている。そのため，この職業ではいかに患者の出現ポイントを覚えておくかが重要だ。とくに"EMERGENCY PATROL"では，連続で患者が登場するうえ，制限時間も短めになっている。機動力のない救急車で，いかに方向転換の回数を減らすかが重要になってくるぞ。

↓止める向きを誤るとタイムロスになる。



WASHINGTON D.C. STAGE ～ワシントンD.C.～

プレイヤーはアメリカ合衆国の中枢部"ワシントンD.C."の私立探偵。今度街にやってくることになった映画の撮影隊が怪しいとの情報を入手した！



登場人物

アンジェリーナ



⬆最初の職業、ピザ屋で出会った女性ドライバー。少し冷めた発言をすることも多い。

⬇自分が作るピザは世界一と思っている。ピザが冷めることや、つぶれることを激しく嫌う。



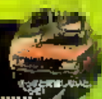
ピザ屋店主

ピッキー



⬆狂犬にしか見えない愛犬フラッフィーを、ドッグショーに出すため、あちこち奔走する男。

JOB 1 PIZZA DELIVERER －配達車－



ピザの配達や、ライバルのドライバーとレースで勝負。ライバルは一般車両と衝突を起こすことが多いので追いつきやすいハズ。プレイヤーのクルマは重いため、スピンしにくいのが特徴だ。

▼ミッション別アドバイス

"ANGIE'S MESS"が要注意。ライバルのアンジェリーナがプレイヤーのクルマに体当たりして、配達ピザをダメにしようと妨害してくる。こちらがカーブに差し掛かると全速力で突っ込んでくるので、なるべく直線の道路を選んで減速しないように走りたい。クルマの性能自体はどちらも変わらないので、一度引き離してしまえばラクに逃げ切れるぞ。



⬅クルマの上のゲージがピザの耐久値。

JOB 2 RENTAL CAR DRIVER －レンタカー－



レンタカーを顧客に届ける職業。どのクルマも扱いやすいため、多少なら強引なハンドリングをしてもオーケーだ。ミッションはチェックポイントをまわるものと、レースをするものがある。

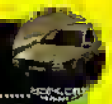
▼ミッション別アドバイス

もっとも難度が高いミッションは"RENTAL RACES"。ルートは誘導矢印のとおりで大丈夫だが、一般車両との接触を避け、最高速を持続させることが重要。もうひとつのポイントは、最後の長い坂。プレイヤーが操るクルマの性能では、この坂での大きな加速は無理。そこで壁にぶつからないように注意し、より高い速度で最後の坂に進入できるようにしよう。



⬅最終コーナーでは、ライン取りが最重要。

JOB 3 LIMOUSINE DRIVER －リムジン－



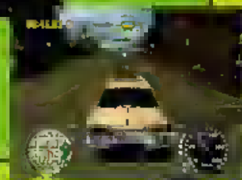
リムジンの運転手として送迎や尾行の任務をこなしていく。リムジンはハンドリング性能がよくないので、コーナーに差し掛かったときは、早めにハンドルを切らないと曲がりきれないぞ。

▼ミッション別アドバイス

"THE YOUNGER BROTHER"は、初登場にして唯一の尾行ミッション。ターゲットは、上の写真の赤いリムジンだ。このクルマは加減速とカーブをくり返しながらプレイヤーをまこうとしてくるが、下の写真くらいまでなら近づいても問題はない。最後まで見失わないように注意しよう。



⬆追跡するリムジン。性能はプレイヤーのそれと同等。



➡見失うよりは、近づきすぎるくらいの気持ちで。

JOB 4 CAR SALESMAN －セールスマン－



クルマのセールスマンとして、購入希望者に試乗をさせていくミッション。乗客は"何でもいいから壊せ"といった要望を言ってくることもあるので、クルマの耐久値に気を配っておく必要もある。

▼ミッション別アドバイス

クルマが大破してしまうとミッション失敗。そのためブレーキをふだんより強めにかけ、一般車両との接触を避けなくてはならない。"DIVA MANNERS"で出現するパトカーは接触しただけでゲームオーバーだが、クルマの性能差があるため逃げ切ることが可能だ。

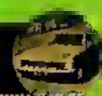


➡クルマでジャンプをしろ、というムチャなリクエストも乗客から飛んでくる。



⬅スピードメーターの下にあるメモリがクルマの耐久値。

JOB 5 STUNT CAR DRIVER －スタントカー－



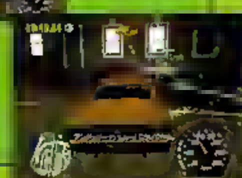
ここでは怪しい映画撮影隊を偵察するために、スタントドライバーとして潜り込むことになる。レースをするミッションのほかに、ターゲットのクルマを体当たりで破壊するミッションも登場するぞ。

▼ミッション別アドバイス

"THE CHASE"はターゲットのクルマを破壊することが目的。効率的にダメージを与える方法は以下のとおり。道中は相手の背後につけ、コーナーで相手の側面からノンブレーキングで衝突する。そのまま壁と自分のクルマで、相手のクルマをはさむようにするといい。



⬅背後から追突しただけでは、ダメージは軽微なもの。



➡壁に突っ込ませれば、いっきに相手の耐久力を奪える。

知っ得 3 コンピューターは車線を守って走る

キャンペーンやシングルモードで走るときに意識しておきたいのがこの法則。スタート直後や出遅れてしまったとき、ライバルたちのクルマがジャマで思うようにパスできないことがある。そこで、クルマの通りがあまりに激しいときを除いて、コーナーに飛び込むときには対向車線を使うようにしよう。ライバルたちがコーナーでかなり早めに減速を始めることを利用して、そこを一気に前に出るようにするのだ。



⬅せっかく先行車両に追いついても、追突してはムダ。



⬅左コーナーはいっきに差を縮める大きなチャンス。

ロマンスとお店の育てかたを伝授!!

ビストロ♡きゅーぴっと2 bistro cupid

恋と料理のフルコースが楽しめる『ビストロ♡きゅーぴっと2』がついにオープン！今回は基礎知識と全キャラの12月までのイベントガイドをお届け！



タイトル	ビストロ♡きゅーぴっと2
発売元	サクセス
発売日	発売中（8月28日）
開発	サクセス
ジャンル	お料理恋愛シミュレーション
価格	6,800円（税別）
制作者	プロデューサー：本間 志乃
ブロック数	12ブロック
対象年齢	12歳以上
システム対応	未定
その他	特別版同時発売 8800円（税別）

雪の誕生日までを完全攻略！

恋愛、経営、探索の3本柱よりなる本作。ハッピーエンドのためにはその3つの要素のいずれも欠かせない。まずは、右でハッピーエンドの条件を挙げておいた。ちなみに【友】の数値はゲーム中では確認できない。その女の子の料理を完成させると【友】は上がっていくので、地道に上げていこう。

ハッピーエンドの条件

①その女の子の好感度【恋】が800以上

②その女の子の店が営業中
※必要条件【友】150以上，【厨力】150以上，【所持金】12000G以上

③必須イベントを通過している

各コマンドの相関関係をふまえて予定を立てよう

効率よくゲーム進めるためにも，月曜日のスケジュール決定は慎重に。HPや魔法に関しては、探索で経験値を稼ぎ、研究ではステータスア[illegible]（詳細はP.105を参照）。探索だけを連続で行うよりも研究を適宜組み入れたほうが効率がいい。このように各コマンドどうしの関係を理解して[illegible]

好感度について

お目当ての女の子とのハッピーエンドを迎えるための，いちばんのポイントがこの好感度の高さだ。好感度には、恋愛度を表わす【恋】と，友好度を表わす【友】があり、どちらも女の子との仲を深めるには欠かせない。意外な行動で好感度が上がったり下がったりすることもあるので，きちんとチェックしよう。

！好感度のめやすとなるのは？

【恋】は，月曜日の朝に見られるステータス画面で確認しよう。色がもっとも濃い状態のハートひとつは，数値にすると200になる。【友】は直接確認する方法はないが，研究で★がひとつ増えるたびに5ずつ上がっていくので，★の数が大まかなめやすになる。また，女の子が店を営業時に"営業"を選択すると【友】が5上がる。



！好感度を急いで上げたいときは？

女の子の【恋】を上げたいときは，探索時に"かばう"のコマンドを使用することをオススメ。敵の攻撃から女の子をかばうたびに，【恋】の数値が1ずつ上がっていくのだ。ただし，敵の攻撃がいつも女の子に向かうわけではないので，"かばう"を使うのは弱い敵に限ったほうがいい。

●好感度とデートの成功率●

デート先	成功率（単位：パーセント）	備考
公園	（友＋550）/10	どんなに友が上がっても成功率のMAXは95パーセント
海	（友＋500）/10	どんなに友が上がっても成功率のMAXは95パーセント
遊園地	（友＋450）/10	どんなに友が上がっても成功率のMAXは95パーセント

●好感度が増減する条件一覧●

条件	恋	友	備考
ディルの店が黒字	0	3	女の子手伝い時（1日につき）
ディルの店が赤字	−1	−3	女の子手伝い時（1日につき）
女の子の店が黒字	0	1	女の子の店営業時（1日につき）
女の子の店が赤字	−3	−5	女の子の店営業時（1日につき）
経営実行時にディルの店が黒字	5	10	女の子手伝い時（1日につき）
経営実行時にディルの店が赤字	0	−1	女の子手伝い時（1日につき）
経営実行時に女の子の店が黒字	1	5	女の子の店営業時（1日につき）
経営実行時に女の子の店が赤字	0	−1	女の子の店営業時（1日につき）
研究実行時に★失敗	0	1	――
研究実行時に★成功	1	5	――
研究実行時に★★失敗	0	1	――
研究実行時に★★成功	5	5	――
研究実行時に★★★失敗	0	1	――
研究実行時に★★★成功	10	5	――
女の子を探索に誘う	0	5	――
探索時に女の子をかばう	1	0	1回につき
探索時に女の子戦闘不能	−3	−3	1回につき
探索時にパーティー全滅	−5	−5	――
外出で女の子に会う	0	1	――
外出で女の子に会いイベント発生	5	5	選択を誤ると下がることも
女の子をデートに誘う	10	5	誘った時点で
ほかの女の子をデートに誘う	−1	0	――

©2003 SUCCESS ©2003 FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT Ltd.

探索について

キッチンモンスターと戦うことで、レシピを入手できる探索（レストランの装飾品などを拾うこともある）。探索は，女の子と知り合えばいっしょに行くことができるが（女の子ふたりまで）、女の子が戦闘不能になったりパーティーが全滅したりすると好感度が下がるので，十分に注意したほうがいいだろう。

ステータスアップの方法

本作における流れの基本となるのが、戦闘で経験値を稼ぎ，そのあとの研究で料理を覚えること。料理を覚えると魔法やHPなどのステータスが上がり，戦闘もラクに進められるようになるのだ。料理の★の数と魔法レベルは運動していて、★の料理研究の成功でレベル1、★★★の料理研究の成功でレベル3の魔法が使えるようになる。さらに、研究済み料理の品数と使える魔法の回数も関係があり，研究済みの料理が多いほど、魔法の回数も増える。スペシャル魔法は中ボスから入手できる究極料理レシピの研究が成功すると、使えるようになるのだ。

宝箱を見つけよう！

各ダンジョンに3つずつ配置されている宝箱の中には，レストラン用のアンティークの装飾品が入っている。これらの装飾品は格調や火力、清潔度などを劇的に向上させてくれる付加価値を持つ。しかも、どれも維持費、可燃性の両方がゼロという使い勝手のよさを誇る優秀品なのだ。ぜひとも早めに入手したいところ。



研究について

レストランのおすすめメニューを増やしたり、ステータスアップのために必要なのがレシピ研究だ。知り合いになった女の子となら誰とでも研究は行えるが、料理を一品完成させると好感度が大きくプラスされるので、目当ての女の子の研究を優先させたほうがいいだろう。レストラン経営にも幅がでるし……。

料理の3分類5属性

すべての料理はそれぞれ木火土金水いずれかの属性を持ち、また、前菜、主菜、デザートの3つに分類することができる。研究まえの料理は3分類5属性のどれに属するかは、料理選択リストの料理名の前についているアイコンで確認できる。

アイコン	▼	●	■
分類	前菜	主菜	デザート

色	青	赤	黄	白	黒
属性	木	火	土	金	水

料理属性の相生と相剋

料理の属性には、相性のよい組み合わせ（相生）と悪い組み合わせ（相剋）の2種類が存在する。そのよし悪しによって、メニューの総合風味値などが大きく変化してくるのだ。風味値が高いほど、お客さんには人気がでるので、経営でメニューを作るときは、相性に注意したほうがいい。

料理の相性
相性：水➡木、木➡火、火➡土、土➡金、金➡水
相剋：水➡火、火➡金、金➡木、木➡土、土➡水

経営について

経営では、文字どおりレストラン経営を行う。改装によって店のレイアウトを決めたり，メニューを作成したりと、することはたくさんある。メニューのレベルと家具の格調などをバランスよく設定しよう。一度上がった人気は簡単には落ちないので，できるだけ早い時期に人気を上げておくと、あとがラクになるのだ。

改装時のポイント

厨房の周囲に燃えやすいものがあると火事が発生する。そうすると、片付けにお金がかかるうえ，すべての家具を買いなおすことに……。厨房の周囲には可燃性ゼロの家具を配置しよう。可燃性ゼロの家具には、各種パーテーションのほか、ダンジョンで入手できるアンティークの装飾品などがある。



火力と厨力の関係

メニュー決定時の重要なパラメーター・厨力は研究で成長するが、店内では火力の数値以上の厨力を発揮することはできない（店内の厨力最大値＝火力）。厨力が低いとレベルの高いメニューが提供できないので、店オーナーの成長に合わせて厨房を買い換えるなど、つねに厨力以上の火力を確保するようにしよう。

格調と清潔度

高級家具を取り入れたり料理の値段を上げたりして店の格調を上げると，お客さんからの要望もレベルの高いものになる。それまでは問題なかった程度の清潔度でも、格調を上げた途端にクレームがつくことも。放っておくと人気が落ちてしまうので，格調を上げる場合には清潔度への対策も忘れないようにしよう。

メニュー選択時のポイント

メニュー選択時に気を配るべきは，何と言っても店の人気を決定する総合風味の高さ。右に風味組み合わせボーナスが増減する条件をまとめたので参考にしてほしい。店舗オーナーの属性は下の表のとおりだ。

●人物と5属性●

人物名	属性	相生	相剋
セルリー	木	水	金
スカーレット	火	木	水
チュリー	土	火	木
ネメシア	水	金	土
マリン	木	水	金
ルゥ	水	金	土
ソレル	金	土	火
マートル	土	火	木
ディル	火	木	水



⬆風味ボーナスができるだけ高くなるメニューの組み合わせかたを心がけよう。

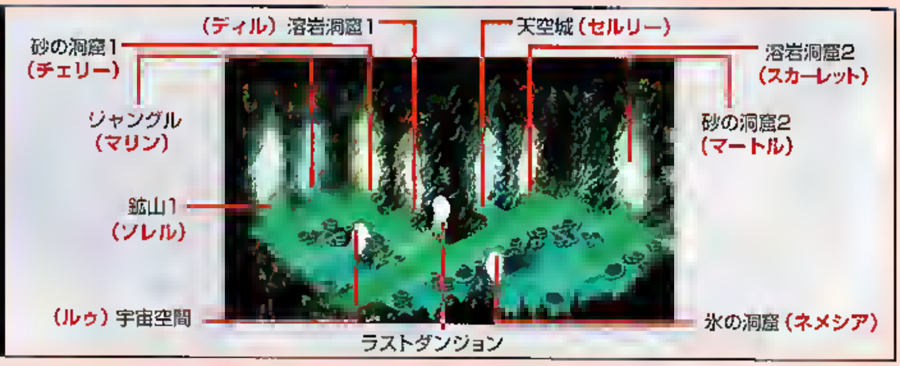
●風味組み合わせボーナス増減一覧●

分類「前菜」「主菜」「デザート」の3種類がすべてそろっている	+10
選択したメニューが、同一分類で統一されている	+（メニュー数×4）
水と木がある	−6
木と火がある	+6
火と土がある	−6
土と金がある	+6
金と水がある	−6
水と火がある	−6
火と金がある	−6
金と木がある	−6
木と土がある	−6
土と水がある	−6
5種のメニューを選択し、木火土金水すべての属性がそろっている	+20
選択したメニューが、すべて店舗オーナーと相生する属性	+（メニュー数×5）
選択したメニューが、すべて店舗オーナーと相剋する属性	−（メニュー数×5）
5種のメニューを選択し、すべてが店舗オーナーと同じ属性	+30
5種のメニューを選択し、すべてのランクが★★★	+20

キャラクター別イベント攻略

ここでは女の子が入手できる全アイテムと12月25日までの全イベントを一挙公開する。女の子とのハッピーエンドを迎えるのに必要な必須イベントは、表中で薄い色で色分けをしておいた。また、イベント発生条件にある数値"総A"は(【恋】+【友】×3)÷4、"総B"は(【恋】+【友】)÷2、"総C"は(【恋】×3+【友】)÷4で導き出される数字のこと。好感度を上げさえしておけば、あまり気にする必要はないが、とりあえずご参考までに。ちなみに、各キャラ専用のダンジョンの入り口を右で紹介しておいた。

各ダンジョンの入り口



セルリー・ペリウィンクル Celery Periwinkle



⑤の発生条件が厳しそうに見えるが、10/12に住宅街に行くことを避け、13日に外出して最初にアニスの鐘楼へ行けばオーケー。⑧の発生条件である総C175以上を満たすためには、毎週日曜にセルリーをデートに誘うようにししよう。



～ダンジョンで入手できるアイテム～

アイテム名	火力	格調	清潔	マス数
[illegible]のゴンドラ	0	150	0	6
神々の水瓶	0	96	160	18
職人のピザ窯	360	54	0	9

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①開店！	オープニングイベントを見ている	9/2にイベント発生、2回目までの選択は何を選んでも可→ビストロ・ぎゅーぴっど店内で「セルリー、頼んでいいか？」を選択	友+5
②マートルさんお誕生会	——	9/8～9/20（9/14以外）に家内の廊下で「それなら参加ということで」を選択→9/21マートルのお誕生会で「知り合いと一緒にいるか」を選択	友+5
③ディルの過去	——	8/22～10/4の金曜日以外にアニスの鐘楼へ	恋+5、友+5
④今日は収穫祭	——	9/23にセルリーとデートし（スカーレット、チェリーも同行）、「で、そっちの実家はどうなんだ？」を選択	恋+5、友+5
⑤大運動会	大運動会の説明をセルリー以外から受けていない	10/13～10/25の金曜以外にアニスの鐘楼へ→10/26の大運動会の教室で「セルリーは何かに参加しないのか？」を選択→戦闘に3連勝する	総B120以上で友+10、恋+25、総B120未満で友+20、恋+20
⑥セルリーと手紙その1	——	10/27～11/10の金曜日と10/31以外にアニスの鐘楼へ→1/19～1/31の金曜日以外に図書館へ	恋+10、友+10
⑦家族がいっぱい	④の収穫祭で「で、そっちの実家～」を選択している	11/12～11/18、11/26～12/12の金曜日以外にアニスの鐘楼へ	恋+5、友+5
⑧幸せの青い羽	セルリー総C175以上	11/19～11/24の金曜日以外に図書館で「空いてるけど？」を選択→11/25の朝に「セルリーと待ち合わせだっけ？」を選択→所持金10G以上なら「コーヒー1杯程度ならいいか」を選択、所持金10G未満なら「俺のサイフのひもは固いのだ」を選択	所持金10G以上で金-5、恋+20、友+10／10G未満で恋+5、友+15
⑨おめでとう俺！	セルリーの総C200以上でほかの女の子よりも高い	11/30夜のセルリーとの会話で「セルリーの誕生日っていつだっけ？」を選択	恋+25
⑩雪の誕生日	セルリーの総Cが220以上でほかの女の子と雪の誕生日の約束をしていない	12/10～12/23夜の廊下で、ほかの女の子から雪の誕生の説明を……聞いていない場合「あまりいい思い出じゃないか」→「普通に付き合ってくれ」を選択／……聞いている場合「姫さまの望むままに」を選択→12/25に舞踏会で「それよりセルリー、踊らないか？」→「やや強引にふてぶてしく」を選択	恋+30、友+15(④で「そっちの実家～」、⑧で「コーヒー1杯程度～」を選択しているとさらに恋+10)

スカーレット・クローバー Scarlet Clover



スカーレットにはイベント中に発生する戦闘が多く、ストーリーが進めば進むほど戦闘のレベルはどんどん高くなっていく。スカーレット攻略の際は時間を見つけては探索に出かけて、ステータスアップに励んでおいたほうがいいだろう。

～ダンジョンで入手できるアイテム～

アイテム名	火力	格調	清潔	マス数
天空の[illegible]	0	75	0	3
[illegible]	0	6	10	1
万屋の厨房	880	102	0	17

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①初日	——	9/1に教室で「まて、幼なじみがいたけれど……」を選択→この後の選択肢は何を選んでも可	恋+1
②開店！	——	9/2にイベント発生、2回目の選択肢までは何を選んでも可→「スカーレットよろしく」を選択	友+5
③今日は収穫祭	——	9/23朝にスカーレットとデートし（セルリー、チェリーも同行）「じゃあ、夜になったら見に行くか」を選択	恋+5、友+5
④料理格闘イン大運動会	——	10/26に教室へ→「俺も参加することにしよう」を選択し、戦闘に2連勝→「仇は討つ」を選択し、戦闘に勝利	恋+15、友+15
⑤スカーレットお買い物	——	11/3～11/30の水曜以外に中央通りへ行き、「声をかける」を選択→期間内にもう一度中央通りに行き、スカーレットと会う	恋+10、友+10
⑥おめでとう俺！	スカーレット総Cが200以上でほかの女の子よりも高い&疲労度が半分以下	11/30の夜にイベント発生→「今すぐ行きます、ゴメンナサイ」を選択	恋+25、友+5
⑦雪の誕生日	スカーレット総C220以上	12/10～12/23の水曜以外に住宅街へ→「その為にも、ちゃんと祝ってやらないとな」を選択→「一緒にどうだ？」を選択→12/25朝にイベント発生戦闘に3連勝し、「俺の馬鹿にも付き合ってもらおう」を選択	恋+50、友+5



チェリー・メープル *Cherry Maple*

【恋】が大幅にアップする⑦を発生させるためには【友】が60以上必要だが，これは週に1～2回程度ずつ探索と研究を行っていれば満たせる数値なので心配しなくてもいい。ただし，チェリーのHPは決して高くないので，探索時に戦闘不能(【友】も【恋】も下がる)に陥らないように注意したい。

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①初日	オープニングイベントを見ている	2回目の選択肢で「手を貸してやるか」を選択（ほか3回の選択は何を選んでも可）	恋+[illegible]
②開店	オープニングイベントを見ている	9/2にイベント発生。2回目までの選択は何を選んでも可→ビストロ[illegible]店内で「チェリーに来てもらうかな」を選択	友+[illegible]
③懐かしや我が故郷!!	住宅街に初めて行く	9/4～9/14に住宅街へ行き「チェリーの家に行ってみる」を選択	友+5
④落ち葉の季節は…	——	9/14～10/2の金・土・火曜日に公園へ	恋+5，友+5
⑤今日は収穫祭	——	9/23にチェリーとデートし（スカーレット，セルリーも同行）「なあ，さっきからどうしたの?」を選択	恋+5，友+5
⑥大運動会のお知らせ	大運動会についての説明を聞いていない	10/12～10/24の木曜日以外に住宅街へ	恋+5，友+5
⑦二人三脚でゴー!!	チェリー友60以上	10/26に学院の廊下へ行き，「お兄ちゃんに任せとけ」→「いちは外側，いには真ん中だぞ？」を選択	恋+25，友+5
⑧おめでとう俺！	チェリーの総Cが200以上でほかの女の子よりも高い	11/30夜のイベント発生時に「マートルさんは言ってくれないんですか？」以外を選択	恋+25，友+5
⑨君の誕生日	チェリー総C220以上	12/10～12/23の木曜以外に寮の玄関ロビーへ行き，「良かったら一緒に行くか？」を選択→12/25の朝にイベント発生→「せっかくだからじっとしている」→はぐれないように踊るぞ」を選択	恋+50，友+5

[illegible]

アイテム名	火力	格闘	清潔	マス数
[illegible]	0	100	0	4
うつくしい絵巻	0	12	20	2
昔のいろり	180	24	0	4



ネメシア・ワームウッド *Nemesia Wormwood*

必須イベント③を発生させるのがネメシア攻略の第一関門。彼女と知り合える①が発生する9/21から9/28までの短期間に友を30以上にしなくてはならないので，戦闘不能を回避しつつ探索にいそしもう。



イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①マートルさんお誕生会	——	9/8～9/20（9/14以外）に寮の廊下で「それなら参加ということで」を選択→9/21マートルのお誕生会へ「ネメシアを話してみよう」を選択	恋10，友10
②今日は収穫祭	——	9/23の朝にネメシアをとデートし→「去年の今日は何やってたんだ？」を選択	恋+10
③ネメシアとオレガノ	ネメシア友30以上	9/2にイベント発生→「いいんですか」を選択	友+5
④パセリについて	——	9/30～10/12に神隠しの森へ行き「食べるほうだ」を選択	恋+5，友+5
⑤何してるんだ？	ネメシア友100以上	10/17～10/30（20日，26日，27日以外）に寮の食堂へ→「少しだし[illegible]になるぞ」を選択	恋+10
⑥ちくちくちく？	ネメシア総B100以上，⑤をクリアー	10/13～10/25の[illegible]以外にアニスの[illegible]へ行き，大運動会についての話を聞く→10/17～10/30の水曜以外に寮の廊下へ行き，「えーと救急箱は……」→「従おう」を選択	恋+20
⑦子どもの親見つかりました	③で「いいんですか？」を選択	10/20の朝にイベント発生→「ネメシアがうんと言えば」を選択	——
⑧オレガノさんにお客です	③で「いいんですか？」を選択	10/21の朝にイベント発生→「オレガノさんに挨拶でもするか」を選択	恋+10
⑨10月最後の日	⑥をクリアー	10/31に中央通りへ行った後にアニスの屋敷へ→「戦う！」を選択し，戦闘に勝利	恋+5，友+5
⑩[illegible]	ネメシア友140以上	11/3の朝にイベント発生	——
⑪お兄さんは……	⑩をクリアー	11/4～11/16の土曜以外にオレガノ邸へ→11/17～11/20に神隠しの森へ	——
⑫おめでとう俺！	ネメシアの総Cが200以上でほかの女の子よりも高い	11/30夜のイベント発生時に「ネメシアの誕生日はいつだっけ？」を選択	恋+25，友+5
⑬君の誕生日	ネメシア総C220以上	12/9～12/21の土曜以外に神隠しの森へ行き，「ネメシアに付き合うのもいいだろう」を選択→12/25朝にイベント発生→「害のないおまじない程度ならいいか」を選択	恋+50，友+5

[illegible]

アイテム名	火力	格闘	清潔	マス数
黒い招き猫	0	25	0	1
洞球儀	0	24	40	4
ファイヤークリスタル	40	0	0	1



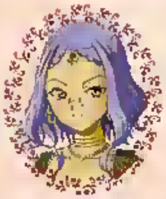
マリン・サントリナ *Mullein Santorina*

好感度の恋はもちろんだが，【友】が必要なイベントが意外に多い。また，④を発生させるにはネメシアの【友】100以上が必要になるので，基本的にはマリンの攻略をしつつも，探索に同行させるなどして，ネメシアの好感度も地道に稼いでいくようにしよう。

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①マートルさんお誕生会	——	9/8～9/20の金曜以外に寮の廊下へ行き，「それなら参加ということで」を選択→9/21の朝にイベント発生，「知り合いと一緒にいるか」を選択	友+5
②今日は収穫祭	——	9/23の朝にマリンとデートし（ルッカ，マートルも同行）ドンとこ[illegible]で40回を選択	恋+5，友+5
③奴の名はホーネス	マリン友70以上	10/1～10/16，10/20，10/31～11/29の金曜以外に食堂へ	——
④何をしてるんだ？	ネメシア友100以上	10/17～10/30（20，26，27日以外）に食堂へ。選択肢はどれを選んでも可	——
⑤[illegible]	マリン友80以上	10/26に校庭へ	恋+15，友+15
⑥今日はおかしの日？	④をクリアー	10/31に中央通りへ	——
⑦とりっくおあとりーと	⑥をクリアー	10/31に屋根で「[illegible]」→戦闘で勝利する	恋+5，友+5
⑧おめでとう俺！	マリン総Cが200以上でほかの女の子よりも高い	11/30の夜に「それはマリンの誕生日にでも」を選択	恋+25，友+5
⑨雪の誕生日	マリン総A240以上	12/1～12/13の金曜日以外に食堂で「何とか助け舟を出してやるか」→「お姉さんには我慢してもらおう」を選択→12/25にイベント発生。最初の選択肢は何を選んでも可→「まあ，まだ入るけどな」→「まだまだ！」→「そろそろキツイか……」を選択	恋＋50，友＋20，健康－9

[illegible]

アイテム名	火力	格闘	清潔	マス数
[illegible]	0	12	20	2
桃色サンゴ	0	25	0	1
キャンプファイヤー	180	24	0	4



ルゥ・マトリキャリィ Rue Matoricary

必須イベントの④はクリアーするのに2日間かかるイベント。1日目が終わったら，別の日にもう一度中央通りへ行き，2回目のイベントを通過しよう。また，⑥は発生期間が長いが，探索&研究に励んでできるだけ早く発生させるようにしたい。



〜ダンジョンで入手できるアイテム〜

アイテム名	火力	格闘	[illegible]	マス数
黄金のランプ	0	6	10	1
空飛ぶじゅうたん	0	75	0	3
炎のトウガラシ	120	18	0	3

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①ターカリーは先輩の店	——	9/4〜10/5の土曜日以外にターカリーへ	友+5，恋+5
②マートルさんお誕生会	——	9/8〜9/20（9/14以外）に寮の廊下で「それなら参加ということで」を選択→9/21マートルのお誕生会へ。選択肢はどれを選んでも可	友+5
③今日は収穫祭	——	9/23にルゥとデートし（マリンとマートルが同行）→「せめて半分に抑えるべきだな」を選択	恋+5，友+5
④ストーカーですか？	——	9/23〜10/12の土曜日以外に中央通りへ行き，「声をかける」→「ヒマです」→「男は忍耐」を選択→翌日以降もう一度中央通りへ行き，「声をかける」or「周囲をうかがう」を選択	恋+20，友+20
⑤奴の名はホース	マリン友70以上	10/1〜10/16の金曜日以外，10/20に食堂へ→10/14〜10/26の金曜日以外に中央通りへステータス	恋+5，友+5
⑥ターカリー炎上	ルゥ友&厨力75以上	10/21〜3/1に条件を満たすと，夜にイベント（火事の時）が発生するので，「なんだか気になるな」→「俺が行く！」→「とっさに先輩を突き飛ばす」→「こんな時こそ魔法ですよ」を選択	恋+25，健康-9
⑦家伝の香	エストラゴンと知り合っていない（10/20に子どもイベントが発生した場合に「ネメシアがうんと言えば」を選択しない）	11/1〜11/14の土曜日以外に寮の廊下で「この場を立ち去る」を選択（「鍵穴をのぞく」を選択すると健康が0になる）	——
⑧家伝の香その後	⑦をクリアー	11/18〜11/30の土曜日以外に寮の廊下へ	恋+5，友+5
⑨おめでとう俺！	ルゥの総Cが200以上でほかの女の子よりも高い	11/30夜のイベント発生時に「お気遣いいただき恐悦至極」を選択	恋+25，友+5
⑩雪の誕生日	雪の誕生日に約束がない&雪の誕生日についてどこかで説明を聞いている	12/1〜12/13（7日以外）に寮の食堂へ行き，「放っておこう……」を選択→12/9〜12/21（15日以外）に中央通りへ行き，「冗談じゃないですよ！」→「ルゥ先輩のお供をする」を選択→12/25の昼にイベント発生→最初の選択肢はどれでもOK→「せっかくだから踊りますか」を選択→ルゥ総C240以上なら「問題ないでしょう」／総C240未満なら「実は誰でもよかったんじゃ」を選択	恋+25，友+5



ソレル・ナスターシャム Sorrel Nasturtium

12/25までの必須イベントが多く，そのほとんどが連鎖しているので，選択を誤ることのないように注意を払って進めていこう。また，ほかの女の子と違って雪の誕生日イベントの発生条件に厨力200以上があるので，研究も怠らないようにしたい。

〜ダンジョンで入手できるアイテム〜

アイテム名	火力	格闘	[illegible]	マス数
翡翠のアクアマリン	0	25	0	1
純白のダイヤモンド	0	6	10	1
深紅のルビー	40	6	0	1

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①今日は収穫祭	——	9/23にデートでソレルを選択	——
②子供拾いました	①をクリアー	10/13のスケジュール開始前にイベント発生，「お父さんも必要ではないかね？」を選択	——
③え!? 若夫婦？	②をクリアー	10/14にデートでソレルを選択，選択肢はどちらでもよい	——
④もうすぐソレルの誕生日	③をクリアー	10/15〜10/20の火曜日以外に教室へ	——
⑤子供の親見つかりました	③をクリアー	10/20のスケジュール開始前で発生，選択肢は何を選んでも可	——
⑥本日ソレルの誕生日	⑤&④をクリアー	10/21のスケジュール開始前に「ソレルの誕生日だ」→「俺の名前，何かすごい秘密が!?」を選択	恋+25，友+5
⑦おめでとう俺！	ソレル総Cがほかのキャラよりも高い／200以上	11/30のスケジュール終了後に「なんだ，義理で祝ってくれるのか」を選択	恋+25
⑧雪の誕生日の予定は？	③をクリアー&ディル厨力200以上&ソレル総C220以上	12/5〜12/7の火曜日以外に錬掛で「ソレルはいったいどうするつもりだ？」を選択→12/10〜12/23に学院の廊下で「入ってませんけど」を選択	恋+25
⑨裏方さんは大変です	⑧をクリアー&ソレル総C240以上	12/25の厨房で「そんな事は出来なさそうだ」を選択	恋+25，友+10



マートル・ラズベリー Myrtle Raspberry

ゲームスタートから11月までは必須イベントこそ発生しないが，それにかまけてぼんやりしていると，必須イベントの⑦の発生条件である総C200以上を満たすことができなくなってしまう。マートル関連イベントの攻略はもちろんだが，デートや探索，研究も地道に行っておこう。

〜ダンジョンで入手できるアイテム〜

アイテム名	火力	格闘	[illegible]	マス数
恋するカメパン	0	75	0	3
お菓子の家	0	36	60	6
ゴッデスオーブン	380	36	0	8

イベント名	発生条件	やるべきこと	ステータス変化
①オープニング初日	オープニングイベントを見る	9/1に寮の玄関で「妹さん？」を選択	友+5
②マートルさんお誕生会	——	9/8〜9/20の金曜日以外に寮の廊下で「それなら参加という事で」を選択→9/8〜9/20に中央通りへ行き「用意しとくか」を選択→9/21朝のイベント発生時に「今日の主役はマートルさんだ」を選択	恋+10，友+10
③今日は収穫祭	——	9/23の朝にマートルを誘い，「20皿でもいいですが[illegible]」を選択	恋+15，友+10
④いい匂いのするお姉さん	——	10/8〜10/14と11/2〜11/7の木曜日以外に玄関ロビーへ	恋+5，友+5
⑤[illegible]	——	10/28に調堂で「特にないので手伝いましょう」を選択	恋+10，友+10
⑥おめでとう俺！	マートル総Cが200以上でほかの女の子より高い	11/30のスケジュール終了後「思いっきり吹き消す」以外を選択	恋+25
⑦雪の誕生日の予定は？	雪の誕生日に約束がない&マートル総C200以上	12/1〜12/13の金曜日以外に寮の食堂で「何とか助け舟を出してやるか」→「本当に俺でいいんですか？」を選択	恋+25
⑧ラズベリー家恒例行事	⑦をクリアー&所持金10000G以上&マートルの総Cが240以上	12/25のスケジュール開始前に「奮発してキレイな髪飾りとか」→「それでも取り替える」を選択	ステータス　恋+15，所持金10000G減少

ソフト発売記念スペシャル対談

Aki&Hal ふたりのキャラクターデザイナーが語る コラボレーションが作る魅力的な世界

香港発の恋愛シミュレーションとして話題を呼んだ『ビストロ・きゅーぴっと』。ゲームのクオリティーもさることながら、何よりも注目を集めたのが、キャラデザインのAkiさん。そのお仕事ぶりは『2』でも健在。Halさんとのコラボレーションにより、前作に負けない魅力的なキャラを実現しているのだ。今回は、特別におふたりの対談をお届けする。

初の共同作業は試行錯誤の連続

――ふたりが共同でキャラデザインをすることになった経緯は？

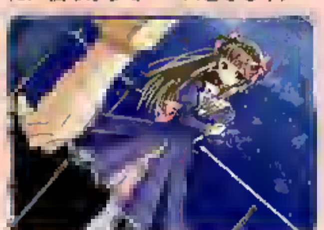
Hal　ちょうどFIREDOGさんがご自分のところでPCの新作を開発中ということもあり、Akiさんがスケジュールに余裕がなかったんですね。とはいえ、もちろん『ビストロ・きゅーぴっと』というタイトルには、Akiさんの描くキャラクターは外せない。ならば、キャラデザイナーをもうひとり立てて、少しでもAkiさんの負担を減らそう……ということになったんです。

――具体的にはどのような役割分担をしているのですか？

Hal　社内でのミーティングをもとに、私のほうでベースとなるイメージ画を描きまして、それをもとにAkiさんのほうで自由に手を加えていただく、という形をとっているんです。

Aki　こういった共同作業という形で、キャラクターデザインを手がけるのは初めての体験だったので、とても難しい部分もありましたね。なにしろ、Halさんがお描きになったイメージ画が、あまりにもすばらしかったので、どうしてもその印象に引っ張られてしまう部分があったものですから（笑）。

Hal　でも、Akiさんのほうでしっかりとキャラを把握してもらったので、かなりアレンジを加えてもらっています。それで、ずいぶんいい感じになっていますよ。


↑当初は斬新な髪型がサクセス内でも物議をかもしたというセルリー。

当初は不評？ セルリーの髪型

――日本と香港でのやりとりは何回も重ねたのですか？

Hal　キャラによりますね。1回ですんなりと決まったキャラもいれば、申し訳ないのですが、何回もリテイクを出してしまったキャラもいます。

すんなりいったキャラの代表格はマリンですね。Akiさんの仕上がりを見て、スタッフ一同「かわいい！」で即決でした（笑）。逆に難航したのがマートル。

Aki　マートルは難しかった（笑）。「天然ボケでありながら、寮のマネージャーを務めている」というアンバランスぶりに戸惑いました。得意料理も"パン・焼き菓子類"ということなので、イメージをつけづらかったという事情もありますが……。

――メインヒロインのセルリーはどうですか？



Hal（左）
Akiさんの妹……ではなくサクセスのデザイナー。でも、Akiさんとは実の姉妹のように気が合うみたい。

Aki（右）
香港のFIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT所属の絵描きさん。日本にも熱心なファンが多い。

Hal　正直なところ、セルリーは、最初にあがっていた絵を見て、「変わった髪形だな、どうしよう」って思いました（笑）。

Aki　最初にHalさんからイメージ画をいただいたときは、キャラのイラストがシンプルで、"よい生徒"みたいな感じだったんです。ちょっと個性が弱いように思ったんです。で、できればそこを変えたいと思いまして、斬新な髪型にしてみたんです。

Hal　最初は、あのみつあみが評判よくありませんでした。でも、何枚がラフ画とかをあげていただいているうちに、「これもアリかな」とかみんなで思い始めまして……（笑）。いまではセルリーは、あの髪型以外には考えられないですね。

Aki　そう言っていただけるとうれしいですね。じつは、デザインに取りかかっているときは、セルリーがメインヒロインであるという認識があまりなくて、彼女がメインヒロインだということを改めて聞いたときは、「あんな髪型にしなければよかったかな」って少し思いました（笑）。結果としては、お気に入りのキャラになりましたけど。

――最後に本作の楽しみどころを。

Aki　このゲームには、自分なりのアイデアを込めている部分がたくさんあるので、そういったところも楽しんでいただけると幸いです。

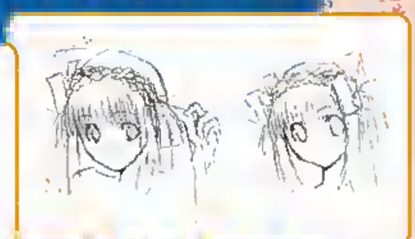
Hal　今回のような共同作業は初めてだったのですが、ずいぶん勉強させてもらいました。つたないところもありますが、それぞれのキャラのテイストを楽しんでください。

『ビストロ2』のキャラができるまで……

対談中でも触れているように、今回の『2』では、①まずはHalさんがイメージ画を描く→②それをもとにAkiさんが仕上げを描く、といった役割分担により、キャラクターが作り出されていった。そこで、ここでは特別に、それぞれの段階で描かれたラフ画を紹介することにしよう。Halバージョンとはkiバージョン、まさに『2』は、おふたりの共同作業によりキャラクターができあがっているということが実感していただけるのでは？

Hal Ver

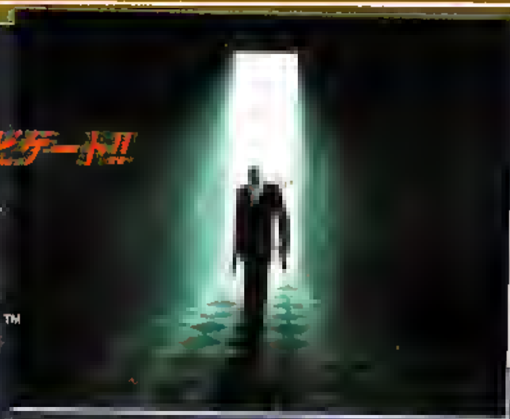




Aki Ver

最終攻略！
ゲームエンディングまでナビゲート!!

HITMAN SILENT ASSASSIN
ヒットマン：サイレントアサシン



最終回の今回は、物語の結末であるMISSION18からエピローグまでをスムーズにクリアーできるようサポート。また、最後には武器庫に収集できる武器と、それを入手できるステージの一覧表を掲載しているぞ。

タイトル	ヒットマン:サイレントアサシン		
発売元	アイドス インタラクティブ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(7月3日発売)	価格	6800円(税別)
開発	IO Interactive	制作者	
ブロック数	ゲームデータ:32ブロック 対象年齢	システム対応	
その他			

MISSION 18 終末看護

▼ミッションまえにこれを準備
——初期装備で達成可能
▼任務結果
——発砲数 0発
——殺害数 0人
サイレントアサシン達成

病院に侵入し、カルト教団の教祖を殺害する任務。侵入時、衛兵を殺害して服を奪おうとすると、ほかの衛兵にその姿を発見されてしまうので注意。マップに示した位置に衛兵の服があるので、そこまで姿を見られないように移動してから変装すること。建物に侵入してからは看護婦に警戒されやすいが、ふつうにすれ違うだけならば問題ないので、立ち止まらずに移動。任務完了後、脱出地点（スタート地点）へ向かうと護衛が待ち伏せているが、ここは無視して脱出しよう。

入手可能な武器

- SMG-U（衛兵が所持）
- メス（地下の下以外の①マーク）
- 50口径拳銃（護衛が所持）
- AKアサルトR93スナイパー（島のいちばん左の①マーク）
- SMG-HK（衛兵が所持）

クリアーするための基本攻略チャート

1. 衛兵に変装して侵入する
2. 屋上から2階の重要ポイントへ降りる
3. アイテムを入手し、医者に変装する
4. 地下へ移動する
5. メスを入手し、発電機を切り替える
6. ターゲットを殺害する
7. スタート地点から脱出する



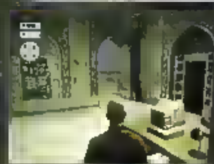
サイレントアサシン取得のための作戦

1 衛兵が移動するまで待機する



←階段の上の壁に隠れていれば、どの衛兵の視界にも入ることはない。

2 看護婦が外に出たら屋上へ



←2階の左下にある部屋から屋上へ。看護婦は警戒しやすいので注意。

3 穴から机の上に飛び降りる



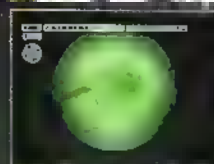
←穴の縁から降り、机の上のアイテムと隣りの部屋にある医者の服を入手。

5 暗闇のなかターゲットを捜す



←地下のいちばん下にある発電機を切り替え、ターゲットの手術室を捜す。

6 メスを使って殺害する

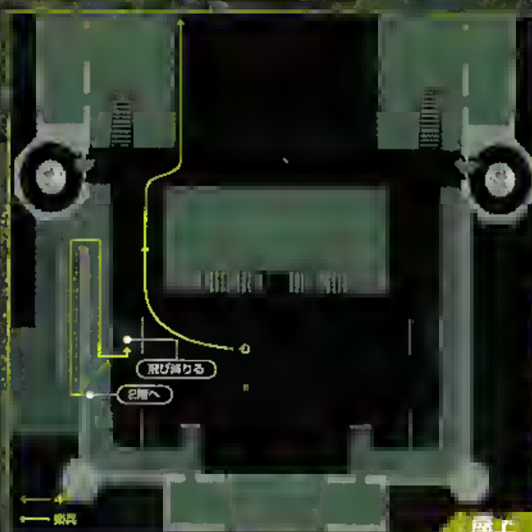


←地下の下から2番目にある①でメスを入手し、装備して、写真の男を殺害。

7 待ち伏せる護衛は無視する



←47を確認すると逃走。爆弾が仕掛けられた部屋に誘い込まれてしまう。



Hitman:Silent Assassin ©IO Interactive2003. Published By Eidos Interactive KK 2003.

47を裏切った依頼人を殺害し、ヴィットーリオ神父を救出せよ!! 隠密暗殺計画書

47が暗殺者の世界に戻るきっかけとなったヴィットーリオ神父の誘拐事件。ずっと動きがなかったこの事件だが、ミッション19からついに真相へと突き進むことになる。インドから最初の任務地であるサンクトペテルスブルグ、そして47が住んでいた教会にまで舞台を移し、黒幕に迫っていく。これまで培ってきた変装やヘッドショットをはじめとする、あらゆる殺しのテクニックを駆使し、事件を解決へと導くのだ!



⬅弾丸を空砲にすりかえられた!? 47殺害のための罠が張られているのだ。



➡エピローグの舞台は教会。敵の全滅が目的で、クリアー後の評価もない。

サイレントアサシンを狙う以外にも……

本作最大の魅力は、その楽しみかたの多彩さ。今回、最後に掲載した武器のコレクションはもちろん、ステージ内の敵を全滅させる、などの遊びかたもある。このとき、使用してもいい武器はナイフのみ、などの制約を、自分でつけてプレイしても楽しいぞ。さまざまなスタイルの遊びかたを捜し、『ヒットマン』を隅々まで楽しみつくそう。



⬆ナイフによる敵全滅を目指している様子。もちろん攻撃性は高い。

MISSION 19 サンクトペテルスブルグの罠

▼ミッションまえにこれを準備
——ハンドガンM9S
▼任務結果
——発砲数 1発
——殺害数 1人で
サイレントアサシン達成

これまでの任務を依頼してきていたセルゲイの暗殺が目的。しかし、この任務自体が罠で、彼が立て篭もっているハズのプーシキンのビルに近づいたとたん、47以前に作成されたクローン兵器"17"に狙われてしまう。この17を殺害することが、このミッションの目的となる。プーシキンに侵入するときは、建物の斜め下方向から、建物の角の部分に向かって走ればオーケー。そして、こちらを狙撃銃で狙っていた17を殺害するとデモが流れ、脱出任務へと移行する。建物からの脱出はスナイパーに変装し、正面の扉から走って出ればいいので簡単。下水道を通り、地下鉄駅まで到達したら見張りが数名いるので、マップで偵察しつつ脱出だ。

入手可能な武器

- SVDスナイパー(駅構内の重要ポイント)
- SP12(護衛が所持)
- 50口径拳銃(護衛が所持)
- W2000(17が所持)

クリアーするための基本攻略チャート

1. プーシキンのビルまで移動する
2. プーシキン2階へ移動する
3. 17を殺害する
4. ほかの敵たちがビルの外に出るまで待つ
5. 17に変装して脱出する

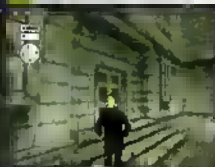
サイレントアサシン取得のための作戦

1 狙撃銃は回収しなくてオーケー



⬅プーシキン2階にいるのはダミー。銃で狙撃しても、なんの変化もない。

2 正面入り口から侵入する



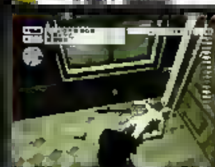
⬅正面から侵入し、目の前にある階段を使えば、敵に出くわさない。

3 すばやく確実に殺害する



⬅建物に近づくとき17に気づかれなければ背後から接近して殺害することも可。

4 17の死体は隠す



⬅17の死体はどこに隠しても、ほかの敵に発見されてしまうので注意。

5 クローンが再度動くまえに移動



⬅プーシキンの外に出た敵たちは、一定時間経つと、建物の2階に来る。

⚠ 下水道の明かりには近づくな

17殺害後、敵が再配備された街を脱出するため、下水道を使って地下鉄駅まで向かう。マップで示したルート以外の場所を通ると、明かりに照らされて、47だということがばれてしまうので注意しよう。

プーシキン2階



下水道



9月号プレゼント当選者発表!!
開発スタッフのサイン入りポスターとTシャツの当選者は以下の2名に決定! オメデトウ!!
埼玉県/伊藤富美子・京都府/古瀬竜也(敬称略)

EPILOGUE 救済 ゴントラーノ

▼任務目標
——セルゲイの護衛を全員倒せ
——セルゲイを倒し、ヴィットーリオを救出せよ

最終任務は、セルゲイとその護衛たちを全員殺害し，ヴィットーリオ神父を助け出すことが目的。この任務では，丸腰で任務を開始することになる。そのため，まずはダメージを受けることを覚悟して武器庫まで移動。武器調達後，じっくりと反撃に転じるのだ。

エンディングへの効率的ルート

1. 武器庫まで走る
2. 武器庫まで追ってくる敵を殺害
3. 基本操作練習所にいる敵を殺害
4. 裏庭から教会へ侵入
5. 2階にいる敵を殺害
6. 1階にいる敵を殺害
7. 懺悔部屋に入る
8. セルゲイを殺害する

任務を確実に達成するためのアドバイス

1 武器庫まで走って移動する

ワイヤーと双眼鏡，ピックの3点しか持ち物がない状態でスタート。これでは何もできないので，武器庫へ走る。



←もちろん教会内には敵が巡回しているが，戦う術はないので無視する。

2 いままで入手してきた武器を調達

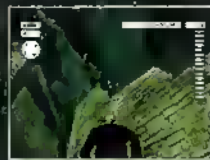
武器庫に到達したら，とりあえず武器をひとつと、その弾丸を回収し、追いかけてくる敵を一掃しよう。



←アサルトライフルなどの遠近両用武器を持っていると戦いは有利に。

3 遮へい物を利用して、背後にまわる

47の部屋の前にある階にスナイパーがひとりいるので、木に隠れるようにして接近し，片付けてしまおう。



←気づかれてしまったら，増援がやってくるので，マップを見て警戒しよう。

4 扉の向こうは、鍵穴から偵察

いきなりドアを開け放つと，待ち構えていた敵の的になってしまうこともある。敵配置には，つねに気を配ること。



←居場所をつかみ，攻撃を受けるまえに倒してしまうのがセオリーだ。

5 しゃがんで2階にいる敵を一掃する

2階にいる敵の数は6人。1階にいる見張りに見つからないように、しゃがんで2階を移動し，各個撃破。



←2階では極力立ち上がらないこと。狙撃銃で撃たれれば即死は免れない。

6 1階の敵も2階から殺害

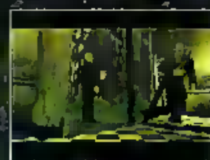
しゃがんだまま1階の敵を狙い，立ち上がって攻撃，またすぐにしゃがむ，という手順をくり返そう。



←おおまかにしか合わせなくても，カーソルが赤くなっていたらオーケー。

7 懺悔部屋でしばらく待機

懺悔部屋でしばらく待つ，もしくは懺悔部屋にある"真実の心臓"マークを撃てば、セルゲイが登場するぞ。



←部屋から出なければ，すぐにセルゲイから攻撃を受けることはないぞ。

8 セルゲイを追って2階へ移動

マップを見て，セルゲイが47の真上で動きを止めたら，こちらも行動開始。それまでは決して動かないこと。



←セルゲイが持っているSP12は強力。先手必勝，頭部を狙い撃ちだ。

目指せ、武器のコンプリート！ 武器庫で自分のコレクションをチェック!!

ワイヤーや、爆弾などのアイテム類を除いても、30種類存在する武器。ひとつの目標として、武器コンプリートを目指すのはいかがだろうか？ ここでは、教会の武器庫の写真と武器名を掲載したので、未入手の武器を確認しよう。カッコ内の数字は、その武器を入手できるミッションだ。

入り口の横



入り口の左手



1 クロロホルム (プロローグ/1/15/18)	16 SMG-U (18のみ)
2 キッチンナイフ (プロローグ/1/6)	17 SMG-HKS (7〜9/16)
3 軍用ナイフ (4のみ)	18 SMG-HK (5/6/12/16/18/エピローグ)
4 メス (18のみ)	19 MI95 (14のみ)
5 リボルバー (1/12/13/16)	20 LMG-M60 (14/15)
6 50口径拳銃 (1/4/9/10/15/16/18/19)	21 SP12 (16/19/エピローグ)
7 小型ハンドガン (2/5)	22 ショットガン (1のみ)
8 22口径ピストルS (9のみ)	23 W2000-C (7/8/エピローグ)
9 ハンドガンM9 (1〜6/10〜13/17/エピローグ)	24 W2000 (19のみ)
10 ハンドガンM9S (1/3〜5/10/11/16/17)	25 SVDスナイパー (2/3/13/19/エピローグ)
11 ツインボーラーS (1でサイレントアサシン獲得)	26 R93スナイパー (1/15/18)
12 ツインボーラー (プロローグ/1)	27 クロスボウ (7のみ)
13 AKアサルト (2〜4/13〜15/17/18)	28 カタナ (7〜9)
14 M4アサルト (3〜5でサイレントアサシン獲得)	29 消火用斧 (10/11)
15 ソーンオフ (2でサイレントアサシン獲得)	30 ゴルフクラブ (1のみ)

入り口の奥



入り口の右手



隠されていたすべての機体がついにベールを脱ぐ!!

大戦略Ⅶ

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

攻略のラストを飾るのは、パスコードによって登場する隠し機体を完全公開。とくに現代兵器の能力が霞んで見える、忍者部隊は一見(プレイ)の価値ありだ！

タイトル	ダイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	現代戦・戦略シミュレーション
発売日	発売中(5月29日)	価格	6800円(税別)
開発	クールキッズ	制作協	
ブロック数	ゲームデータ:35~182ブロック　対象年齢 全年齢	システム方式	5.1ch　1~4人
その他	WTM大戦略エディション・シークレットフィギュア同梱		

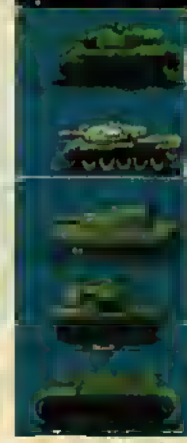
ワールドタンクミュージアムのパスコードを全公開! これで日本軍を強化せよ

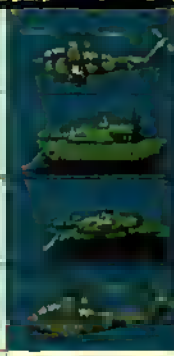
"ワールドタンクミュージアム"に封入されているパスコードがないと使えない日本の隠し機体を一挙公開！右表のパスコードを打ち込み、自衛隊現役兵器を戦場で活躍させよう！



⬆破壊力で他軍にやや劣る日本の弱点を、この9兵器でカバーするのだ！

パスコード入力によって増強される機体全9種を公開





機体	パスコード
61式戦車（WT）	0993-4B41-B52E-14F9
74式戦車（WT）	62B9-0549-0DF1-A797
90式戦車（WT）	A124-20C3-09A6-04F9
87式自走対空砲（WT）	B399-71B4-500A-500A
60式自走無反動砲（WT）	F4A3-6507-A7E5-E9C0
AH-1Sコブラ（WT）	3094-0404-70E9-0162
90式戦車（D7）	B50A-6C45-CB7B-F94E
74式戦車（D7）	52B5-231B-09F4-100C
AH-1コブラ（D7）	746C-3BBA-E396-9AF0

※兵器名に"WT"と表記されているのは"WTM自衛隊編"。"D7"と表記されているのは"WTM大戦略エディション"のユニットだ。生産できるのは日本のみ，ほかの生産タイプ国では使うことはできないぞ。

封印を解かれた最狂兵器 その名も忍者部隊 狂鬼頭

単独でマップをクリアーできる!? そんなとんでもない性能を持つ11番目の部隊が存在する。それが忍者部隊・狂鬼頭(くーるきっず)だ。回避・地形適応99パーセント，索敵範囲12，最大射程8とゲームバランスが崩壊するほど凶悪なユニット。中将や元帥級など難度の高いマップに疲れたら，使ってみてはどう？

忍者部隊パスコード

C554-D619-C0C7-33A9



⬆忍者なだけに，生産できるのは日本のみ。唯一の弱点といったらコストぐらいか。

⬇歩兵以外の地上・航空兵器を1~2撃で破壊する"迅雷の術"。射程も6~8と長大。



⬇メガヘックス攻撃の"火遁の術"。射程は短いながら破壊力はミサイル攻撃に匹敵。



超強力な"忍術"の数々、とくとご覧あれ!



⬆艦船部隊には"大蛇"で攻撃。潜水艦だろうが空母だろうが，ほぼ一撃で破壊！



⬆反撃時に発動する専用武器"TATARI"。どの高度の敵にも対応している。

現在は入手困難! WTMのフィギュアをセットでプレゼント

ち密な造形やツボを押さえた兵器のセレクトでいまだ人気の高いWTM。今回その大戦略エディションのフィギュアを6体セットにして5名様にプレゼント！生産が終了した本シリーズ。手に入れる最後のチャンスかも!?



あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「大戦略Ⅶプレゼント」係まで
応募締切：9/19必着

©2001,2003 SystemSoft Alpha Corporation / ©2003 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS,Inc

エックス攻略 No.04 CIRCUS DRIVE

正しいドラテクを身につけゲーム序盤を楽に進めよう!

ゲーム序盤は手持ちのドライバーズポイントも少なく苦戦しがち。正しいドラテク[illegible]と[illegible]てクルマを選ぶのが[illegible]に[illegible]めるコツとなるぞ!



タイトル	サーカスドライブ		
発売元	カプコン	ジャンル	アクティブレーシング
発売日	発売中（8月28日）	価格	6800円（税別）
開発	カプコン	制作料	
ブロック数	22ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	ハンドルコントローラ対応		

サーカスモードを制するために！ドライビングテクニックを磨け

レースを勝ち抜くためには、正しいドライビングテクニックを身につけなければならない。とくにゲーム序盤は，クルマをチューンするためのドライバーズポイントに余裕がないので，純粋なテクニックで勝負しなければならない状況が多くなるからだ。

とは言えこれから紹介するテクニックは、本作独特のテクニックというわけではなく，あらゆるレースゲームに通じるものなので，今後レースゲームを楽しむためにも，ぜひとも覚えておこう。シミュレーションよりのレースゲーム攻略に役立つはずだ。

Point 1 1コーナーは突っ込み勝負

レースはグリッド最後尾からのスタートとなる。パワーがあれば最初のストレートでライバル車を抜くことができるが，序盤はそれもままならない。

そこで活用したいのがライバルの車体。1コーナーで，インから無理やり突っ込み強引に曲がろう。まずは1コーナーで優位に立つことが重要だ。



↑敵車はアウト・イン・アウトでコーナーに入る。そこを強引にインから攻める。敵車を壁に！



↑せめて1コーナーで2台は抜きたいところだ。このほか，アウト側の壁を使ってもいいぞ。

Point 2 禁断の秘技？ 壁ターンも重要

1コーナーでライバル車を壁に見立てたが，そのほかのコーナーでもオーバースピードで曲がりきれなかったら，壁を有効に使おう。壁に接触しないライン取りで曲がるのが原則だが，壁に対して浅い角度で当たった場合，それほど減速することなくコーナーを抜けることが可能だ。要はスローインファストアウトではなく，ファストインファストアウトで曲がれるということ。



↑高速コーナーで有効に活用したいテクニック。鋭角コーナーでは刺さってしまいがちだ。

Point 3 鋭角コーナーはアクセルが重要

鋭角コーナーで，きちんとブレーキをかけてハンドルを切ったのに曲がらない，と嘆いている人は多いのでは？ 本作はシミュレーションよりの挙動を採用しているので，ブレーキとハンドルのみでは曲がらないぞ。曲げるには，コーナー途中でアクセルを踏んで，トラクションをかける必要があるのだ。

ブレーキ＋ハンドルのみ



↑ブレーキをかけてハンドルを操作。これだけで曲がってくれそうなものだが，本作ではそのまま曲がりきれずにアウト側の壁に激突してしまう。いったい何がいけないのだろう？

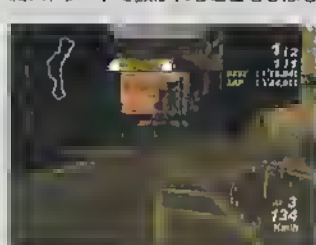
ブレーキ後にハンドル＋アクセル



↑減速終了後，コーナー途中でアクセルを踏み，タイヤが向いてる方向にトラクションをかけよう。スルスルと車体がコーナー出口を向いてくれるぞ。ブレーキ＋アクセルでもいい。

Point 4 ブロックを有効に使おう

DUELでは，規定車にパワーの低いクルマが指定されていることが多い。パワー差は加速に大きな差を生み，最終ストレートで抜かれることもしばしば。そんなときはバックミラーのある視点でライバル車をブロックしよう。スタート直後，敵車に被さるようなブロックで前に出るのにも有効なテクだ。



↑長いストレートで敵車が迫ってきたら，バックミラーのある視点に変えてブロックすること。



↑DUEL戦のスタート直後は，敵車を前に出さないために，軽く被せてブロックするといい。

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

まずは小手調べ！ グループB&Cを勝ち抜くには？

本作のメインモードはサーカスモードだ。サーカスモードにはチャンピオンシップ，LINE-LINE，DUELの3つのレースが用意されているが，その中でもメインレースといえるのが，グループ戦を勝ち抜くチャンピオンシップだ。チャンピオンシップでドライバーズポイントを貯めてクルマを購入しなければ，DUELに参加することができないし，貯めたお金でチューンを施さないと，LINE-LINEで好タイムを記録することもできないぞ。まずはチャンピオンシップを地道に進めよう。

GROUP C



↑本作のクルマの挙動に慣れるまでは，操作性のいいFF車を選んだほうが無難だぞ。

5万DPで何を買う？

ゲームを始めて頭を悩ますのが，どのクルマを購入すればいいかということ。最初に持っている5万ドライバーズポイント（DP）で，下の4車種が購入できるが，どのクルマでもチューンすることなくクリアーが可能。だが，FR，MR車はオーバーステア気味で，ややトリッキーな挙動なので，ゲームに慣れるまではFF車にしておいたほうがいいかも。総合性能を考えると，PUNTOがオススメだ。

初期DPで買える4車種をチェック



トヨタ　MR-S S EDITION
↑ミッドシップ車特有の回頭性の高さがウリ。パワーも140馬力と高めの設定だぞ。



マツダ　EUNOS ROADSTER Sspecial
↑FR党なら迷わずロードスターを選ぼう。このクルマでオーバーステアの挙動に慣れよう。



フォード　focus
↑日本では馴染みが薄いが，WRCで活躍中のフォードの名車。ハンドリングがいいぞ。



フィアット　PUNTO HGT ABARTH
↑グループCの中で扱いやすい1台。ただ車高が高く，客観視点で先が見づらいことも。

チューンの方向性は？

単にグループCをクリアーしたいだけならチューンせずともクリアーは可能だが，DUELなどで勝つためにはチューンは必須となる。基本的にはすべてのパーツをレベル3まで改造するのだが，その際，DPが足りないからといって，低レベルのパーツを購入しないこと。ハッキリいってお金のムダでしかない。足りない分はLINE-LINEなどで補充をし，最初から最高レベルのチューンを施そう。

チューンの順番だが，足回りよりエンジンを優先。加速がよくないとライバル車に勝つのが辛いからだ。


↑足回りよりエンジンをさきにチューニング。ストレートの速度を重視しよう。



↑レベル2のパーツはいずれ使い物にならなくなる。ムダを避けたチューンを。

GROUP B

PUNTOでも1位になれる

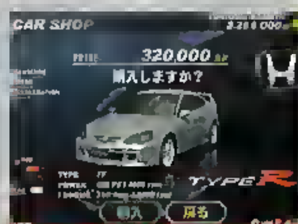


↑ご覧のとおりPUNTOでも優勝は可能。渋谷で資金を貯め，高性能車を買おう。

クルマは買い換える？

グループCを全戦優勝してクリアーしても手持ちは10万DP程度。買い換えられる車種は限られる。そこでオススメするのが，グループCのクルマでプレイしつづけること。敵車は直線こそ速いが，コーナリングが苦手らしく，コーナー数が多い渋谷コースならグループCのクルマでも優勝できるのだ。優勝賞金は20万DPなので，何回か挑戦してお金を貯め，下の車種をゲットしよう。

グループBオススメ車種はコレだ！



ホンダ　INTEGRA TYPE R(01)
↑FFで勝ちたいのならインテグラがオススメ。～(98)より操作性に安定感がある。



ニッサン　silvia s ec-R
↑60万DPと値段は高めながら，グループ最強の250馬力は魅力。FR党はコレを選べ。



ホンダ　S2000
↑チューンすれば280馬力になるモンスターマシン。グループAでも戦えるクルマだ。



ルノー　Clio S ort V6 24V
↑若干操作性にクセがあるものの，速さはホンモノ。このほかニュービートルもオススメだ。

中途半端なパワーは……

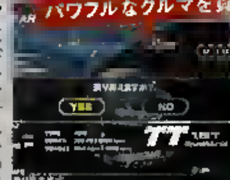
基本的に，クルマにある程度のパワーがあればクリアーは可能だ。しかしチューンして235馬力以下のクルマを選ぶのは，あまりオススメできない。なぜならライバル車に，Clioやニュービートルがいる場合，どうしても直線で抜かれることが多くなるからだ。正確なコーナリングで，コーナー脱出速度の上限で走れる腕があるならば，追いつかれることも少なくなるが，それでも安全マージンは取っておきたいもの。すなおに渋谷コースでお金を貯めて，上記の4車種を購入するのがオススメだ。

渋谷コースでDPを貯め



↑LINE-LINEでも稼げるが効率が悪い。すなおに渋谷コースで稼ごう。

パワフルなクルマを買え！



↑エンジンチューンでの30馬力アップを考えると，最低ラインは210馬力だ。

基本的な操縦テクニックから ミッション攻略までをフォロー

全国に散らばる精鋭たち——新米シルフドライバーのために、基本操縦技術を伝授。しっかり理解して、ミッションコンプリートを目指そう。



戦闘妖精雪風 ～妖精の舞う空～



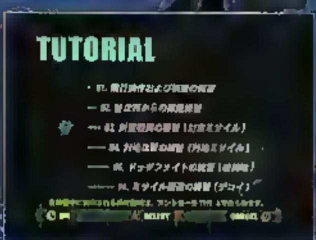
タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	発売中(8月7日)	価格	5800円(税別)
開発	アクアシステム	制作者	ディレクター：[illegible]
ブロック数	8ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	フォックス2プロジョイスティック対応		

戦闘機を手足のように操る操作法を伝授!!

アニメをベースとしながらも、フライトシューティングとしての完成度も高い本作。それだけに、ゲームの攻略には、戦闘機を操るための基礎知識が必要だ。まずは、そうしたテクニックを理解していこう。

初級編 まずは戦闘機の運動性を理解するべし

空という3次元空間を飛ぶ戦闘機ではあるが、決してその中を自由自在に動けるわけではない。まずは、その運動性を頭に叩き込もう。



↑理屈を学んだらチュートリアルで実施訓練。操作に慣れることも重要だ。

戦闘機はすぐに動かない

機体の動き、とくにスロットル操作での加減速は、すぐに反映されるワケではない。そのため、少し早めの操作が必要だ。正確を期するため、計器の数字を読むクセもつけよう。



↑飛行機はつねに前進している乗り物なのを理解。

機首は下げるより上げる

飛行機が飛ぶ仕組み上、機首を下げる(下側に向かう)という行為は苦手。より早く・大きく動きたい場合は、左スティックを下に倒して、機首を上げるとスムーズにいく。



↑一気に引き上げたときのブラックアウトに注意。

旋回はバンクしてから

左スティックの左右の操作は、機体を傾けるだけ。つまり、右に旋回したい場合は、右に機体を傾けてから機首を引き起こすのが、いちばん効率のよい方法、ということだ。

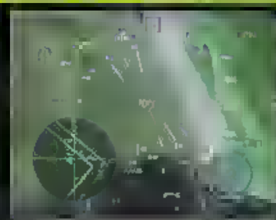


↑このくらいまで思い切りよく傾けよう。

中級編 エア・コンバットのノウハウを覚えよう

1 レーダーで敵を捕捉

戦闘となった場合最初にすることは、まず敵の位置を知ること。画面左下のレーダーを見て、敵の位置を確認しよう。ポーズをかければ、より見やすいレーダーで、自機、敵機の軌道までが表示される。



↑方向パッドで見やすく切り替えるとよりグッド。

遠距離からミサイル攻撃 2

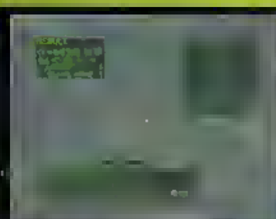
空戦の大前提は、敵が攻撃してくるまえに撃ち落としてしまうこと。遠距離からならば、敵の動きも(見かけ上)少ないので、ロックオンもしやすい。帰投時に敵との遭遇もありえるので考えて使っていこう。



↑有効射程内でロックオンしたらすぐに発射すべし。

3 近距離での射撃は

敵に接近され、ドッグファイト(格闘戦)となってしまった場合は、敵の後ろを奪うことを心がけよう。そして、一度後ろを取ったら、細かなスロットル操作で敵と自機との速度とあわせて、逃がさないようにするべし。



↑旋回など敵の後ろが取れるような機動をすること。

敵の攻撃からの回避 4

敵にミサイルを撃たれた場合(アラート表示で確認)、すかさずデコイを射出。タイミングさえ遅れなければ、ほぼ回避可能だ。後ろにつかれ機関砲で攻撃された場合は、左右の急旋回をくり返して振り切ろう。



↑ミサイルアラートが鳴った瞬間にデコイを射出せよ。

©2002 神林長平・早川書房／バンダイビジュアル・ビクターエンタテインメント・GONZO
©2003 AQUASYSTEM

MISSION MODE 1～7を攻略!!

本作のメインモードであるミッションモードを攻略。まずは前半の7ミッションのポイントを解説!

MISSION 01

離陸したつぎのシーンでは、遠距離にジャムが1機だけ出現。近づかれるまえに中距離ミサイルを撃てば、簡単に撃破できるはずだ。偵察シークエンスは、カーソルが示す全ポイントを通過すればクリアー。速度を600ノット程度に保てば難なくこなせるので、ここで操縦感覚に慣れておこう。その後に出現する3機のジャムは、無視して帰投してもオーケー。



←偵察任務でのスピードは控えめにしよう。



→偵察後に出現するジャムは無視しよう。

MISSION 02

離陸後のシーンでは、ジャム3機と味方のシルフィードが戦闘中。ロックオンの練習だと思って、遠距離からミサイル攻撃で手助けしてあげよう。撃破後は新たなジャム機が追加されるが、8機以上撃破しておくと、ミッション04が分岐する。しばらくすると、本ミッションの目標である新型ジャム機が出現。僚機と協力して、ミサイルで仕留めよう。



←ジャムと格闘中の味方機をミサイルで援護。



→スピードは、旧型と新型とでは同程度。

MISSION 03

ミッション01と同様の偵察任務。偵察するポイントが上下に散らばっている。スピードを出しすぎないように心がけながら、確実に通過していこう。偵察後の帰投シークエンスでは、ジャムが出現。ミサイルが残っているなら、積極的に倒しておきたい。ミサイルを撃たれる場合が多いので、すぐにデコイを射出できるよう心構えておこう。



←偵察ルートが少し複雑に。速度を抑えよう。



→自信がないなら高速で戦域を離脱する。

MISSION 04

ミッション02の戦果によって、異なる任務が与えられる。撃破数が少ない場合は、制空任務に。僚機とともに敵機と戦い、対地攻撃部隊が地上の施設を破壊するのを待とう。

撃破数が多い場合は、自分で対地攻撃を行う。対地ミサイルで、5個の目標を破壊しよう。低空を飛び続けることになるので、スピードを抑え地表に激突しないよう慎重に。



←高度を上げると敵が出現してしまう。



→味方の対地攻撃が成功すると任務完了。

MISSION 05

超低空を飛行し続ける緊張感ある偵察任務。ちょっとした操作ミスで地表との激突を誘うだけに、慎重すぎるくらいの気持ちが必要。もちろん、速度は(失速しない程度に)落とそう。偵察が完了するとジャムが4機出現するが、これも倒さなくてオーケー。方位90から、す速く離脱しよう。その後に遭遇する姿の見えないアンノウン機は……!?



←低空での偵察任務だけに慎重な操縦が必要。



→偵察後のジャムは近い位置に出現する。

MISSION 06

低空から侵入し、敵基地の強行撮影を行う。地表の起伏が激しいので、高度計の読みにつねに注意を払うこと。また、途中で出現する2機のジャムを残すとやっかいなので、とにかく最優先で倒しておこう。敵基地(レーダーの紫の点)に近づいたら、スピードダウン。1000フィート以下を保って周囲を飛行しよう。そして帰投中には……!!



←丘など起伏のある地形。高度には十分注意。



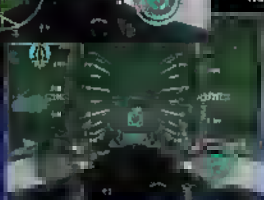
→任務を達成するとレーダーに矢印が。

MISSION 07

戦闘空域に達すると、2機ひと組になったジャム機が出現。新型の中距離ミサイルで、着実に撃破していこう。定数の敵を撃破すると、空中空母バンシーへの着艦シークエンスに。速度350ノット以下で水平を保ち、着艦フックに接触しよう(チャンスは3回まで)。バンシーと別れたあとは、さらにジャムが出現。計4機を撃破すればオーケーだ。



←新型ミサイルの性能を把握しておこう。



→着艦は上から迫ると成功しやすい。

特定のミッションには分岐が!?

ゲームをやり込んでいる人は気づいたかもしれないが、ストーリーを進めていくとミッション内容が微妙に変化していることがある。それもそのはず、いくつかのミッションでは、特定条件で発生する分岐が設けられているのだ。詳しい分岐の条件については、隠し機体の獲得条件とあわせ、次号にて紹介!!



↑敵撃墜数やアンノウン機の撃破が関係しているとも……!? 次号を待て!!

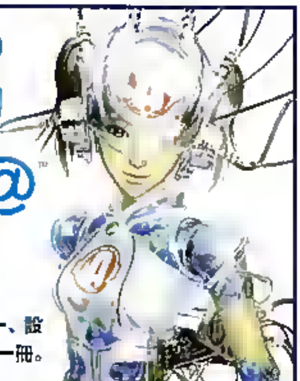
ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍



ビストロきゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック

イベントCGから攻略まで、「ビストロ2」を極めた1冊。描き下ろしイラストも充実！PS2&Xbox版両対応でお届けです。

PS2版にも対応!! 9月12日発売予定 A4判 2400円+税



『N.U.D.E.@』のすべてを集約

N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド

攻略情報からビジュアル集、インタビュー、設定資料など『N.U.D.E.@』を完全凝縮した一冊。

好評発売中 A4判 2200円+税



困難なミッションを最後まで戦い抜くための極秘FILE!

詳細[illegible]し、過酷なミッションを克服する[illegible]ントを徹底指南。進行ルートからアイテムの位置までまるわかり！マルチプレイの勝率アップもお約束！

MECHASSAULT パーフェクトガイド

好評発売中 A5判 1500円+税



[illegible]マップ掲載

DINO CRISIS 3 公式ガイドブック

広大かつ立体的なオズマンディアス号内を、全200におよぶマップで詳細にルート解説！ もう迷う心配はありません!!

好評発売中 A5判 1200円+税

好評発売中の本

書名	判型	定価
Xbox Live パーフェクトガイド	A5判	定価1500円+税
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック（PS2版にも対応!!）	A4判	定価2400円+税
O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	A5判	定価1400円+税
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	A5判	定価1280円+税
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	A5判	定価1200円+税
式神の城 公式設定資料集（PS2版にも対応!!）	A4判	定価2400円+税
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	A4判	定価2200円+税
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
segaGT 2002 パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	A5判	定価1380円+税
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	A5判	定価1000円+税
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	A5判	定価1200円+税
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック（PC版にも対応!!）	A4判	定価1900円+税
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	A4判	定価2400円+税
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	A4判	定価2400円+税
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	A5判	定価1280円+税
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	A5判	定価1400円+税
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	A5判	定価1400円+税
叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	A5判	定価1400円+税
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	A5判	定価1400円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail：cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850（営業局）













enterbrain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp

◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーデンコードー 旭川パワーズ店/岩見沢店/苫小牧店/名寄店/登別店
センリグルホビー
Max Denkodo 小樽店/登別店/函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーデンコードー 青森西店/青森本店/とうてつ駅ビル店/八戸本店/八戸大橋店/弘前本店/むつ店
ミミー 浜崎店/八戸店/三沢店
なかすき 駅前店/十手町店/中野店
■ジカルステーション 城下店
Wonder GOO 青森店
■秋田県
ゲームアークワン 秋田SATY店
スーパーデンコードー 大館店/大曲店/能代店/本荘店/横手パイパス店
ブックシティ ピア 鷹巣店
ゆにこんG 本荘店
Wonder GOO 秋田店/男鹿店/湯沢店
■岩手県
イワブチ 本店
COMG! 盛岡サティ店
スーパーデンコードー 大船渡店/北上店/久慈店/二戸店

wanpaku 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

ゲオ 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

TOPBOY 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

7-ELEVEN 全店

FamilyMart 全店

K 全店

サンクス 全店

スリーエフ 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

Vol.20

Xbox公式サイト Xbox.com通信

http://xbox.com/jp/

東京ゲームショウに向けて

Xbox公式サイトでは、現在9月26日からのゲームショウに向けて、新タイトルの情報やさまざまなニュースを発信する準備に追われているとの情報をキャッチ。公式サイトでは何か大きな変化が見られるかも……？　9月からは新情報の発表やゲームショウでのイベント情報なども配信されるので、まめにアクセスしてみよう。



↑もしかしたらデザインの変更もあるのだろうか？　どのように変わるのか，9月からのサイトの更新に注目したい。

Xbox Live Championship ~MotoGP™ URT2 Online Challenge~開催

9月5日に「Xbox Live Championship ～MotoGP™ URT2 Online Challenge～」を開催。スクーターなどの豪華賞品が用意されているぞ。残念ながら参加エントリーは，8月27日で終了してしまったので，参加希望者は次回開催時に参加しよう。



←賞品には，旅行券やディズニーランドのチケットなども。

タイトルサイトで最新情報続々

マイクロソフトゲームスタジオ(以下MGS)タイトルをはじめとしたXboxタイトルの紹介ページが続々更新！　いままでにないページ作りをしていくぞ。「Dinosaur Hunting™（ダイナソーハンティング）～失われた大地～」、「Tom Clancy's GHOST RECON™（ゴーストリコン）」など，9月に発売となるタイトルのページをはじめ，ゲームショウで発表されるMGSタイトルページもオープン予定。情報は，ほぼ毎週更新されるので，要チェック。



↑「Dinosaur Hunting」のページもかっこいいぞ。その目で確認しよう。



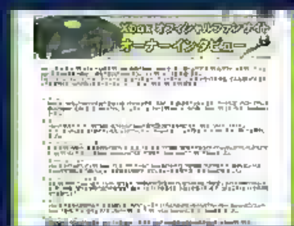
↑オンライン対応版となるXbox版を遊ぼう。詳細はサイトでチェックすべし。

WebMasterからのメッセージ

今年もゲームショウに時期がやってきますね。私たちのチームも準備に追われ、忙しい毎日を送っています。「Dinosaur Hunting」、「Tom Clancy's GHOST RECON」のほかにも皆さんが知りたい情報をどんどん公開していきます。お楽しみに！

ファンサイトオーナーインタビュー

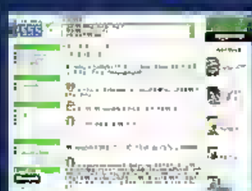
Xbox公式サイトとは異なるさまざまな視点からXbox情報を掲載し，Xboxをいっしょに盛り上げるオフィシャルファンサイト。現在25あるXboxオフィシャルファンサイトオーナーに順次インタビューした声を紹介しているぞ。さらに最新サイトもご紹介。



←ファンサイトオーナーからの声を順次紹介していくぞ。

PSSSX

「PSSSX」はXboxを応援する「PSO」ファンサイトだが，日々発信されるXboxニュースに毒のあるネタいじりがサイトのメインとなっている。まさに，その内容は一見の価値アリ。PSSSX管理人のMakopoohさん曰く「基本的には「PSO」ファンサイトです。ぜひLive上でも遊びましょう」。

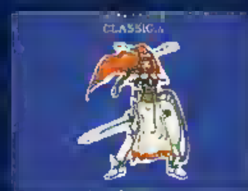


←掛け合いのネタいじりの中毒患者続出中？

http://www5e.biglobe.ne.jp/~ave/

クラシックで逝こう！

Xboxの全タイトルを攻略していこうという管理人のマナドレ氏。Xboxとの付き合いを日記形式でレポートすることがメイン。ゲーム紹介はすべてCG付きというこだわりで，熱く語るマドレナ氏曰く「80パーセントの主婦が，「他サイトより頭が白くなる」と答えました」とのこと。ん？



←トップページのこのイラストの下からエンター。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7713/index.html

Xbox広報ここだけの話　－教えて市川さん－

Q：他ハードは年末にバージョンアップ版を出しますが，Xboxのバージョンアップ版でテレビチューナー内蔵やハードディスクの容量を増やして録画が可能といったバージョンの発売予定はないですか？

神奈川県　杉崎　優　25才

市川　ハードのバージョンアップは予定にありませんが，先月行いました"Xbox Conference 2003 Summer"で正式に発表しましたXbox Liveの新機能「Xbox Live Now」とか，そのほかの機能が追加されます。詳しくは本誌記事を確認してください。

Q：Xboxレアグッズは，どこで配布したり，いままでにどの位の種類のグッズが作られたのでしょうか？

京都府　CIPHER　？才

市川　どのくらいあるでしょうね？　自分でも見当がつきませんね。配布に関しても，ユーザー参加のイベントやプレスのみの発表会など，目的によって分かれます。できるだけ，各部署で作成したグッズをかき集めているので，これからも入手したらプレゼントで提供していきます。ちなみに，レアグッズをたくさん持っているのは，ファミ通Xbox編集部だと思いますよ！

Q：TGSではどんな大きな発表がありそうですか？

東京都　井吹五郎　？才

市川　TGSですが，少しでも多くタイトルを出展できるように現在企画進行中です。発表もユーザーの期待に応えるように，準備中です！

Q：市川さんがずっとはまっているいちばん古いXboxタイトルは？

群馬県　MISSマンソン　20才

市川　じつは，最近はまっているが「Project Gotham」と「天空」なんですよ（笑）。両タイトルとも第2弾が出るので，練習しています。プレイしていると奥が深いなぁ……，と改めて感じています。

※今月採用の杉崎さん，CIPHERさん，井吹さん，MISSマンソンさんにはXboxZIPPOをお送りします。



麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～



麻生研究所の研究の成果と「P.A.S.S.」のモニターからの声をお届けするこのコーナー。みんなの参加待ってます！

番外プレゼント ※このコーナーを読んで「N.U.D.E.@」ファンになった読者5名にソフトをプレゼント。このコーナーへの投稿を必ず書いて応募してください。

「P.A.S.S.」海洋調査装備 Galateia-ガラティア-

麻生：はい，皆さん，どうも。今回の「P.A.S.S.」は海洋調査のための装備を施しています。

島村：おお，海ですか！　いいですねー。綺麗ッスねー。海なんてここ数年行ってねえー。

麻生：キミのことなんて，どうでもいいんです。さて……海にはさまざまな資源が眠っています。これら海洋資源の調査などを目的としたのが，この装備です。

島村：地球は７割が海って言いますから，単純に考えれば……地上に比べて土地がたくさんあるってことですもんね。豊富な資源と，広大な土地！　しかも，まだまだたくさんいるであろう未確認の生物！　ドキドキしますよねえ！

麻生：そうですね。海洋植物などの巨大な農園，深海での養殖，居住空間……海底はさまざまな可能性を秘めているわけです。しかし，やはり海底開拓のネックとなるのが「空気がない」ことと「水圧」です。

島村：そこで活躍するのが，この海洋調査装備を施された「P.A.S.S.」っちゅうことッスね！　いわば，高性能の水中ロボット！

麻生：むはあ……っ」　か，かっこいいトコ，持っていきましたね？　まあ，いいです。で，この形態における最大深度は実験段階では，2000メートルを可能としています。

島村：また，日本海溝の最下部までは無理なんスか？　（※日本海溝の深さは8000メートル）

麻生：う～ん……現段階の実験では，まだ2000メートルまでしか行っていないんですよね。装備を追加すれば，あり得るかな。もっと深くには行けるとは思うよ。さて，水中ロボットとしての「P.A.S.S.」の役割をざっと挙げてみてください。

島村：えーと，この形態を見る限り，なんか人魚っぽいから，スキューバダイビングのインストラクターとかっすかね？

麻生：いきなり，レジャー目的ですか!?　まあ，もちろんそのような役割もありますね。ほかには，「水産調査」「海岸施設調査及び開発」「海洋石油調査及び開発」「電力海中施設海底ケーブル調査及び設置」「ダム調査」「サルベージ」「海難事故救助及び調査」。……挙げたら，きりがないですね。

島村：水深があって危険な場所での活躍が期待されるッスね。北極の氷の下とかも長時間潜れますね。

麻生：原子炉，及びその周辺での海域でも問題はないからね。

島村：まあ自分はどっちかっつーと，「P.A.S.S.」の背中に乗って銛を片手に白鯨相手に闘いとかを挑んでいきたい！　漢として！　そういう意気込みッスね！

麻生：キミの意気込みなんて聞いてないですよ……。

島村：んじゃあ，今回はこんな感じで！

麻生：むはあ……っ！　キミが仕切るな！



PROFILE

麻生博士
Ark「麻生研究所」所長　麻生正洋。「プロジェクト：N.U.D.E.@」の総責任者である。

島村研究員
島村宗吾。マニュピレータの開発が認められ，「麻生研究所」に招かれた。

ボクとワタシの「P.A.S.S.」談義

Q ポスターの入手方法はやってくれないのですか？

埼玉県　読者だいひょう

ごめんなさい紹介します。「P.A.S.S.」に単語を発話することによって張り替えることができるポスターは，20種類以上ある。「ペット」と発話してゲットできる犬や猫のほか，迫力のある戦闘機や荒々しい毛筆体でダイエット中と書かれたものなどバラエティーに富んで，部屋にアクセントを加えてくれる。下記のリストは，ポスターゲットの会話イベントに移行する発話単語。ただし各単語には発話のバリエーションがあるため，発話するだけで必ずポスターを貼ってくれるとは限らないので何度も会話してみよう。天気予測でゲットしたアーティストのポスターも，発話して貼ってもらうことができるぞ。

●ポスターが入手できる発話単語一覧

ペット	海外旅行	ダイエット
スポーツ	いいじゃないか	勉強
戦闘機	禁煙	受験勉強
国内旅行	健康チェック	アーティスト名

今月の「P.A.S.S.」のひとこと





「携帯電話の電池がなくなりソウになったからラッテ、振ってもイミないデスよ」

東京都　広浪唯一

でも，電波のないときは振ったら，なんとなくどうにかなりそうな気がするが……。さて，あなたはどうしますか？　ところで左のイラストは，愛知県のやおまさんの投稿です。ホントに「これ以上近づいたら，鼻と鼻がぶつかっちゃいます」なんていうセリフがあります。自分の発話からこのセリフを聞いてみてね。

募集中 あなたの気に入った「P.A.S.S.」のひとこと。四コマネタ，どんな仕様の「P.A.S.S.」があったらいいかなど，何でも129ページのあて先の「麻生研究所係」まで！　採用者にはプレゼントを用意しています。

「N.U.D.E.@」公式サイト http://www.xbox.com/jp/games/nude/index.html

©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
N.U.D.E.@は、RED ENTERTAINMENTの日本およびその他の国における登録商標または商標です。
CGイラスト／植田和恩　※本作はXbox Liveに対応しておりません。

サンチャWIRED ……DAY 11

続編情報に飢えているワイアヘッズ諸君! 元気『PC』スタッフによる、オリジナル小説をお届け! 正座して読もう!



K2【ケイツー】は左腕の12.7mmマシンガンを構えた。間接視認装置【ワイア・ヘッド】に描かれた世界には、ホーリーⅡが大あわてで機体の向きを変えようとする姿が映ってる。

ふしぎなもんで「この一瞬」だけは、周りの騒音【ノイズ】が聴こえなくなる。おれの脳のどのギミックのしわざか、わからないけど。とにかく、おれはエサを見つけた犬みたいに飛びついてくるホーリーⅡに照準【サイト】を合わせた。

ぱら……ぱらら……。乾いた硬い音。アスファルトがジリジリと光ってた。

おれの通り名【エイリアス】はアオ。もちろんここでしか通じない仮の名前。

三年前に義務教育を終えたおれは、そのまま風来坊【ブロボーイ】になった。何がなんでも就職するって気分になれなかったし、かといって、無極政府主義解放戦線【ハードアナーキー・リベレーションフロント】にもぐり込んで青年の主張を張り上げるような気合も持ち合わせていなかったから。

結局、地元【シムズ】に残ったおれは、親から獲得したこづかい銭をぶかぶかのジーンズのポケットにねじ込んで、近所の海岸に通った。壊滅的な気温上昇を更新し続ける旧東京【オールドトーキョー】と違い、田舎【シムズ】はのどか。毎日が夏ってだけ。だから、海岸はサーフボーダーやフットサルチームの連中のたまり場。もちろん、それをボーッと眺めてる時間をもて余したヤツらも結構いる。考えることは、みんな同じらしい。

マルとジョーンズに出会ったのも、そんな海岸にはりついてる廃造船所【ドックヤード】の片すみ。20世紀の遺跡でもあるスプレイ缶落書き【グラフィティ】に覆われた防波堤の前に、さえない格好をした十四、五歳のガキと、空中に浮かぶ立体画像【ホログラフィ】のイルカと巨大な鉄の固まりが突っ立ってた。

「これスクービーだろ、バカ大きいなぁ」

おれは鉄の固まりを見上げてつぶやいた。テレビ中継で見たことはあったけど、実物を見るのは生まれて初めてだ。

〈お前、スクービーを初めて見たのかよ〉

空中でイルカが一回転をしてから応えた。ざらっとした粒子が目立つ明るい灰色の体。体長は1mぐらい。おれと眼が合った途端に口の端でニッと笑いやがった。



〈おれはジョーンズ。このスクービーの機体制御なんかをサポートする積層脳素子【インテリジェンス・チップ】だ。最新型だぜ〉

そういうとイルカは、下を向いて立ってるさえないガキに向かって口を突き出した。

〈こいつはおれの相方でマル。少し人間との接続【コネクト】が苦手だけど、いいヤツだよ〉

イルカに紹介されたガキが、おれを見上げてほんの少し頭を下げる。イルカはゲッゲッと下品な笑い声をあげると、立ち泳ぎの体勢で右の胸びれをおれに差しだした。ようしくとヤツ。おれは笑った。まさかイルカに握手を求められることになるとはね。

それから、おれたち二人と一頭は夕方まで他愛もない話をした。初めのうちはあまり口をきかなかったマルも、途中から少しずつ色々なことを話してくれた。夏休みで学校は休みであること。どちらにしても、学校にはあまり行っていないこと。このスクービーはそんなマルを心配した両親が、つい最近買い与えてくれたこと。

「甘えてるのは、わかってるんだ」

最後にマルはそうつけ加えた。おれはこのさえないガキに好感をもち始めていた。うまくはいえないけどね。なんとなく同じ空気を吸っている気がしたんだ。

「クレーテ、ローテ・ブリッツ、マツモト」

次の日、おれとマルとジョーンズは海岸に座りこんでいた。マルのスクービーに名前をつけるっていう、最初の共同作業のために。

「ランドメイト、SAA、ブロンクス」

PDA【ネカ】を見ながら、次から次へとアイデアを披露するマル。マルのアイデアの1%も理解していないおれ。理解できたのは、スクービーの名前なんて、なんだっていいんじゃないかってことだけ。

〈K2ってのは、どうだい?〉

ジョーンズが、仕方ねえなぁといった感じで口を開いた。マルはPDA【ネカ】で検索をして、なにやら納得したようだ。

「ちょっとマニアックだけど、いいと思う」

「なあ、K2って……」

質問をしようとしたおれに、ジョーンズが描画処理【プロセス】が間に合わないぐらいの超高速で近づいてきて耳うちをした。

〈アオの知っているK2はなんだ〉

(山の名前……じゃないのか?)

〈グリーン。K2とは世界で第二位の高峰。標高は8611m。中国名はチョゴリだ〉

(でも、マルのいうK2とは違うと思う)

〈オレなりに二人の考えを調整した結果さ。なんせ、この問題は奥が深いからな〉

そういってジョーンズは口の端で笑った。おれは素直にジョーンズに従うことにした。これ以上、自分が理解できないデータを頭に詰めこまれても困っちまうからね。

ともかく、おれたちが一日のほとんどを廃造船所【ドックヤード】で過ごすようになるまで、一週間とはかからなかった。

やらなくちゃいけないことはひとつもない。デタラメに並べたドラム缶を撃ち合ってスコアを比べたり、廃材で造ったレースコースのレコードを競ったり、赤くサビたクレーンをどこまで登れるか試してみたり。おれたちはK2を使ってできる、思いつく限りの遊びをかたっぱしに試してみた。

もちろん最初はろくにK2を動かすことができなかったおれも、一ヶ月が過ぎるころにはマル並に動かせるようになっていたと思う。そうでなきゃ、マルが八月最後の週に日本平【ニホンダイラ】で開かれるビギナークラスのランブリングに参加しないかって聞いた時に、即OKを出すわけもないしね。

いっとくけど、おれだってランブリングがどんなもんか知らなかったわけじゃないぜ。スクービーによって争われるハイスピードバトルロイヤル、実弾が飛び交う21世紀の戦闘遊戯ってキャッチコピー。TVなんかであんたも聞いたことがあるだろ?

とにかく、ランブリングにエントリーしたおれとマルは、メチャクチャ盛り上がってた。

「いくらぐらい稼げると思う?」

「旧東京【オールドトーキョー】で活躍するワークスチームに誘われるかもね」

バカバカしいほど単純な夢。おれとマルはそんな夢をちょっぴり見ながら、ランブリング当日の朝を迎えたんだ。



ここで話が終わればカッコいいんだけど、やっぱり結果って知りたくなるもんだよな。

そんなワケで、ちょっとした夢を見ていたおれたちの初めてのランブリングの結果は……。わかりやすくいえば大惨敗。ボロ負け。おれもマルも、フィールドに入った瞬間に後ろを取られてサヨウナラ。あまりの負けっぷりにジョーンズは笑いが止まらなくなって、言語回路に支障をきたしたほどだった。

それでおれたちは海岸でじっくり考えた。夏休みは終わり。マルは学校。おれはプーで金はない。でも結論は初めからひとつだった。あまりにもムカついたから、来週もランブリンクに挑戦してやろうってね。

こうして、おれたちの長いようで短かったワイア・ヘッズ人生が始まったんだ。



●ワイアヘッズ通信

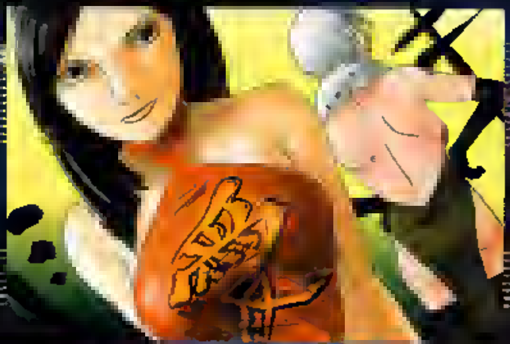
というわけでワイアヘッズ通信は開店休業。あしからず。澤田氏入魂の『PC』オリジナル小説は連載決定(小島氏の『PC2035』は……?)! 次号サンチャWIRED一周年!

お便り大募集

〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中! 暴走気味の元気『PC』スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中! ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター 担当「きたね、補給物資【コンテナ】投下! って感じやね」ライター「しかも小島氏の描き下ろしイラストが4点も! 豪華っす!」担当「1枚しか発注してないんだけど。それどころか荻野さんのイラストまで届いてたりする」ライター「元気さまヤル気満々じゃないすか! てゆーか某喫煙誌の某コーナーのノリでつな!『PCマイオリジナル』な玩製も募集しますか」担当「なんだかなぁ。さて、気を取り直して、前回触れた鉄板兄さんの新曲!」ライター「ファミ通Xboxの歌! ストレートかつハートフル!」担当「恐悦至極です。担当冥利に尽きます」ライター「それではごいっしょに。ファミ、ファミ、ファミ通サイコー! ファミ通Xbox!」



第11回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス WORLD GAMES MANIAX Vol.11

今回は、話題の"ワールドコレクション"を大特集！ 香港の裏ゲーム事情を伝えてくれるコラムも必見だ！

洋ゲー開国時代到来！



Xboxワールドコレクションで洋ゲーを遊ぼう!!

去る7月24日に開催された"Xbox Conference 2003 Summer"(マイクロソフトが国内Xboxの展開について発表をする場)。ここで海外ゲームマニアにとって興味深い発表が行われた。Xboxの海外タイトルに最小限のローカライズ(移植作業)を施し、手ごろな価格で販売していく"Xboxワールドコレクション"シリーズを発売する、というのだ。最小限のローカライズとは何か？ ラインナップはどうなるのか？ その全貌を知るべく、マニアクス取材班は、マイクロソフトを直撃取材した。

中見は海外版そのまま！ 和訳マニュアルを添付

取材に応じていただいたのは、マイクロソフト Xbox事業本部マーケティング本部本部長の小出雅弘氏。まずはその中身、"最低限のローカライズ"とは何かを聞いてみた。

「海外版のマニュアルとパッケージを和訳して、販売する形態です。ゲームの中身は一切いじらないので、海外版そのままです。ゲーム内容はすべて英語ですが、マニュアルは単に和訳するだけでなく、ゲームの遊びかたがわかる作りにします」

マニュアルやパッケージ、レーベル以外は、海外版そのままの内容というわけだ。しかし、マニュアル和訳だけでは、ゲーム内容を理解しにくいタイトルもあるのでは？

「『HALO』のようにゲームのストーリーを理解するために和訳が必要なタイトルは、日本語化も含めたフルローカライズ作品として、従来どおり開発します。ワールドコレクションは、そうした和訳の必要がないタイトルを選んで、皆さんにお届けするシリーズと考えています」

発売日は10月23日!! 来年夏までに20本を予定

ゲームシステムさえマニュアルで理解すれば、誰もが楽しめるタイトルを提供する、それがワールドコレクションのタイトル選定基準のひとつであることはわかった。ならば、ソフトラインナップや発売日、価格はどうなるのか？

「発売日は10月23日で価格は4800円です。第1弾として5タイトルを出しますよ(※ゲーム内容については、下記参照)。来年の夏までに20本を発売する予定です」

来夏までに20本とは、本数的には非常に充実している。しかし、気になるのは今後の販売。国内ゲーム市場で厳しい戦いを強いられているXbox。より市場の狭い、海外ゲームファン向けのブランドを立ち上げても、セールス的に成立するのか？

「我々の調査結果によると、ユーザーの海外タイトルに対する意識の高まりって大きいんですよ。リサーチした結果、Xboxユーザーで65パーセント、Xbox Liveユーザーで75パーセントの方が"海外タイトルを遊んでみたい"という結果がでています。ならば、海外で大ヒットを記録したタイトルや注目のタイトルを、できるだけ速く皆さんに届けることはできないか？ ワールドコレクションは、そういう考えのもとに生まれたんです。これもユーザーサービスの一環と思っていただければ……」

洋ゲー好きには、なんともうれしいコメント。厳しいことは承知のうえだが、新たな海外ゲームの供給スタイルを確立すべく、従来にない手法を模索するマイクロソフトのこの姿勢は、高く評価されてしかるべきだ。いままで洋ゲーに興味があったが、敷居が高くて手を出せなかった人。ワールドコレクションを機会に生の海外ソフトを体験してみては？

コレが"ワーコレ"のパッケージだっ！



←表面にはシリーズ名や英語版であることの注意、背面にはゲーム画面の説明が日本語で書かれている。

10/23発売！ ワールドコレクションの●●●●●ローンチ5タイトルをチェック！

海外の人気Xboxタイトルがお手ごろ価格で楽しめるワールドコレクションは、10月23日に発売！ 以前マニアクスでも紹介した『Tao Feng』をはじめイカしたタイトルがズラリ。『Outlaw』シリーズがプレイしたくて眠れぬ夜を過ごした洋ゲーっ子たちも、これを機会に購入しよう！

Tao Feng : Fist Of The Lotus

タオ フェン ～フィスト オブ ザ ロータス～

発売元：Microsoft ジャンル：格闘

『Mortal Kombat』のクリエーターが手がけるチャイニーズテイスト満載の格闘ゲーム。ダメージを受けた箇所によって運動障害を引き起こす要素は斬新！



↑キャラの悶絶する表情がなんともリアル！

Inside Pitch 2003

インサイドピッチ 2003

発売元：Microsoft ジャンル：スポーツ

Xbox Liveに対応した、初のオンラインベースボールゲーム。チャンピオンシップチャレンジモードでは、メジャリーガーの美技の再現に挑戦することが可能。



↑イチローや野茂、バリー・ボンズとの夢の対決も。

NFL Fever 2004

エヌエフエル フィーバー 2004

発売元：Microsoft ジャンル：スポーツ

多数のプレイヤーが独自のリーグを作って対戦できるXbox Live対応の本格アメフトゲーム。日本からのリーグ参戦も盛り上がりそうな予感。



↑いまにも動き出しそうな躍動感がたまらない！

Outlaw Golf

アウトロー ゴルフ

発売元：Microsoft ジャンル：スポーツ

海外Xboxタイトルでも1、2を争うオバカゴルフゲーム。ストレス値が溜まったときに、キャディーを叩きのめして解消するモードがいちばんの見どころ!?



↑美女と野獣キャディとの対決の結果はいかに？

Outlaw Volleyball

アウトロー バレーボール

発売元：Microsoft ジャンル：スポーツ

Xbox Liveに対応した『Outlaw』シリーズ第2弾。前作と同様にイカれたキャラが多数登場。ビーチバレーゲームだが、対戦相手と殴る蹴るの格闘ゲーム要素もアリ！



↑セクシーなお姉さんの蹴りが男の股間に！

©2003 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. ©2002 Simon & Schuster Interactive,a division of Simon & Schuster,Inc.All Rights Reserved. Published by Simon & Schuster Interactive,a division of Simon & Schuster,the publishing operation of Viacom,Inc.1230 Avenue of the Americas,New York,NY 10020. ©1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003 by Simon & Schuster, Inc. All rights reserved, including the right of reproduction in whole or in part in any form.

短期集中連載

～香港＝海賊版天国～ 第1回

中国の大都市香港……。くしくも大規模なコピー市場と化している香港に、地元のゲーム誌編集者が鋭くメスを入れる！

コピーじゃなければみんな買わない!?

香港はとても不健康なマーケットです。ハードの成功や失敗は、ソフトのおもしろさ、つまらなさではなく、コピーソフトが鍵を握っているからです。コピーソフトが動くハード（ゲーム機）はたくさん売れ、反対にコピーソフトが動かなければ、そのハードは無視されます。これは香港ゲーム業界の歴史ともいえます。

ファミコンもスーパーファミコンもプレイステーションも、この歴史を歩んできました。香港のユーザーは、"ライセンス"というものがあることに気づきません。なにせ、ユーザーが初めて認識するソフトといえば、海賊版ですからね（ファミコンの時代からですよ！）。

だからコピーソフトを売るゲームショップは、香港のどこにでもあります。政府はコピーソフトが販売されないよう一生懸命取締りをしています。しかし、正規の値段でソフトを購入するユーザーが少ないので、コピーソフトの販売店が一時的に店を閉めることはあっても、取締りがいなくなると、すぐ営業しはじめます。ユーザーが支持しているコピーソフトは、ゴキブリのような生命力を持っているのです（最近はこうした業者は減りつつありますが）。

PS2は一番人気のハードなので、コピーソフトはもちろんあります。Xboxにもコピーソフトがあるから売れ行きは悪くないのですが、PS2のコピーソフトを買うよりちょっと難しい（XboxがPS2に比べ普及していないため）。人気の高いPS2のコピーソフトは店頭に置いてあるので、お客さんはゆっくり商品を選べます。ところがXboxのコピーソフトは、直接店員（日本でいう暴力団的な人）に問い合わせなければならないし、売ってない店もあります。でも、厳しいのは"貴族機"と言われるゲームキューブ。ゲームキューブはコピーソフトのない、唯一の"貴族"なのです（最近はコピーソフトが出てきたけど、買う人はほとんどいません）。

とにかく安いコピーソフト 1本300円でソフトが買える！

コピーソフトの値段はとても安いです。本物のソフトは平均300香港ドル（1ドル＝約15円）で、コピーソフトはCDのソフトが約20香港ドル、DVDのソフトが30香港ドル。コピーソフトの値段はディスク1枚あたりいくらで取引されます。最近はDVDのソフトが多いので問題ないけれど、昔のドリームキャスト版『サクラ大戦』は4枚組CDだったので、80香港ドルもしました。

コピーソフトって、安いことは安いけれど、その分、クオリティーは低いです。たとえば、昔、DVDのコピーソフトが普及しなかったときに本物のDVDソフトが出ました。海賊版業者はDVDにコピーできないので、DVDのデータを無理やりCDに落としこみます。当然、DVDよりCDの容量が少ないから、ゲームのオープニングやエンディングはカット。もちろん、利用者であるコピーソフト支持者は怒りますが、値段が安いので、怒りながらも我慢します。

"低価格"はコピーソフト最大の武器です。香港人はずるいので、お金を大事にします。コピーソフトはちょうどこの性格にぴったり合ってます。だから、香港人の私と言えども、このコラムのタイトルには"香港＝海賊版天国"とつけようと思います。多分、これから先、徹底的な教育をしなければ、香港の映画、音楽、ゲーム業界はコピーソフトによって発展が阻まれていくでしょう。

劉宇笙（リュウ ウ ショウ）
香港『GAME WATCH』編集者
香港のゲーム雑誌編集者です。20歳独身。ファミ通Xboxは世界中のXbox情報が掲載されているので、香港ゲームの事情についてもみなさん興味があるかなって思って、相沢さんにコラムを書きたいと頼みました。各位好！！

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●祝ワールドコレクション！　ということで、一度海外のXboxソフトをドド～ンと10ページぐらいで紹介していただいて、読者投票のローカライズ希望グランプリを行ってみてはどうでしょう。人気の高いソフトはマイクロソフトに判断していただいて。

それと話は変わりますが、過去に日本のアーケードであった海外版権キャラのゲームを日本のメーカーがXboxで発売することは不可能でしょうか？　『エイリアンVSプレデター』、『キャデラックス』、『T.M.N.T』などなど。昔に大ハマリしたシブ系の横スクロール格闘アクションばかりですが、けっきょく日本のコンシューマには満足に移植されなかったので、完全なカタチで発売してほしいなと思います。　　（神奈川県／元気娘）

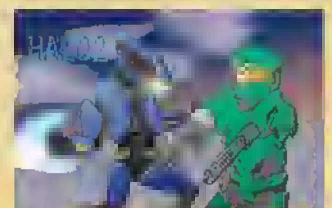
――読者の海外タイトルに対する意識も高まっている昨今。ローカライズ希望グランプリは、なかなかおもしろそうな企画ですね。しかし『キャデラックス』とは、よい趣味をしていらっしゃる。

●誌面に頻繁に"洋ゲーっ子"という言葉が出てきますが、あれは何か元ネタがあるのですか？　（青森県／旧日本ハウス）

――無論、ファミッ子（※編集部注：ファミコン好きな少年の呼び名。'80年代ファミコン全盛期の言葉であり、現在は死語）のパクリです。



福岡県　走る植播
ラフなタッチに躍動感を感じます。"Fool"、"Violence"、"Sexy"という単語も言い得て妙！



福岡県　mikeneko
こちらは期待の大作『HALO2』から。アンバランスな等身のチーフが愛らしいッス！

投稿募集!! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文＆レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！　とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！　129ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は"海外ゲーム"係）

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.6

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入した際には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

いま、無線コントローラーがトレンディ

今回紹介するのは香港産のワイヤレスコントローラー。バイブレーションやオートスリープ、そしてウェイクアップなど機能も充実。日本で発売したい意思の表れなのか、パッケージには日本語で"XB共通の"という文字が！　どうやらそれがXboxの略称だと気づくまでにだいぶ時間がかかったが、品質には問題なさそう。これで今日からワイヤレス！



wireless X-joy パッド
販売元：コスモ



『Rainbow Six 3』特製手ぬぐいをプレゼント！

トム・クランシーシリーズ最新作『Rainbow Six 3』の特製手ぬぐいを3名様にプレゼント。締切は9月19日（必着）欲しい人は下記あて先までハガキを送るべし！

〒154-8528　（株）エンタープレイン
海外ゲーム　手ぬぐいプレゼント係
※当選発表は次号、当コーナーにて！



↑白地に黒い兵隊のシルエットがイカス！

ARCADE GAME Front-line
ゲームセンター最新情報コーナー

今回紹介するのは、心地よい走りでファンを魅了した名作『アウトラン』の続編だ。最新技術により、その魅力はさらにパワーアップしているぞ。



アウトラン2

■発売元：セガ(開発元:SEGA-AM2)
■ジャンル：ドライブゲーム
■稼動時期：2003年冬

アーケードの名作『アウトラン』に続編が登場！色鮮やかな"跳ね馬"が新たな時を刻む！



アルベルト

➡このゲームの主人公。フェラーリを操るナイスガイだ。



ジェニファー

⬅助手席に乗る美女。彼女を満足させる走りができるか？

1986年に発売され大ヒットを記録したドライブゲーム、『アウトラン』の最新作が登場する。それがこの『アウトラン2』だ。その内容は元祖のファンの思いを受け継ぎ、さらに発展させたものとなっている。

本作はXbox互換基板のChihiroボードを使い、鮮やかな色合いを実現。元祖同様にコース分岐システムを採用している。ギアはMT、ATから選択が可能だが、複雑な操作は必要なく簡単にドリフトでき、初心者でも爽快に走れるのが魅力だ。

ゲームのモードは、シングルプレイ時にアウトランモード、ハートアタックモード、タイムアタックモードと3種類ある。ハートアタックモードは助手席の美女がいろいろな要望を出してくるので、それに応える走りをすると美女が喜びハートマークがゲットできる。たくさんのハートをゲットして、最高のエンディングを目指すモードだ。これらの新要素にも期待が高まるぞ。



⬅リアル路線の最近のレースゲームと異なり、気軽にドリフトが楽しめるのがいい。ノリのよいサウンドも爽快感を高めている。

今回紹介するフェラーリは3種類

F50



1995年式のモデル。フェラーリ創設50周年を記念して作られた深紅の"跳ね馬"。

Dino 246GTS



フェラーリ社の創始者、エンツォ・フェラーリの息子の名を冠した小型のフェラーリ。

365GTS/4 Daytona



1971年式のモデル。その愛称は、1967年の"デイトナ24時間レース"での活躍から。

コースは今作も分岐システムを採用！キミはどのコースで走る？



⬆MAP画面から判断すると、少なくとも15のステージが用意されているようだ。

このゲームでは元祖『アウトラン』と同様に、プレイヤーがコースを選んで進めるようになっている。スタートはみな同じコースだが、1ステージを走り終えるとふたつのコースに分岐。そのあとも各ステージごとにふたつのコースから進路を選ぶことになる。この幅広いルート選択システムによって、プレイヤーは旅をしているような感覚で好きなコースに挑めるのだ。長く楽しめそうな予感！

常夏のビーチを走りまくれ！ STAGE 1A >> Palm Beach

最初のステージはヤシの木が印象的な海岸だ。この明るい雰囲気は、まさに元祖『アウトラン』の世界を思い出させる。





澄んだ湖面がとても美しい STAGE 2A >> Deep Lake

大きな湖が印象的なステージ。湖の上に架けられた石橋の上を走り抜けていく。高速で気持ちよく飛ばすことができそうだ。





険しい山道はテクニックが試される STAGE 2B >> Alpine

険しい山越えの道を走っていく。新緑の映える峠道は、カーブや起伏が多くテクニカル。トンネル状になった場所もあるぞ。





All trade marks used with permission of the owners.

Ferrari Officially Licensed Product

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2003

編集長日記

9月のTGSにあわせて、編集部はまた年末並の超過密スケジュールの修羅場になりそうです!!

VOL.10

発表内容があってこその発表会 いつも新鮮な驚きを求め、それに熱狂する!!

プレス視点の7月24日発表会

先月号の巻頭で紹介したように、7月24日に"Xbox Conference 2003 Summer"が開催された。

アメリカのマイクロソフト本社からは、元セガ・オブ・アメリカ（SOA）のCOO(最高執行責任者)で，現在はXbox事業を含むホームエンターテイメントディビジョンのコーポレートバイスプレジデント、ピーター・ムーア氏も来日，熱弁をふるった。

会場は東京・品川のインターシティホール。入り口脇のスペースでは，発表会終了後に軽食つきのパーティーも実施。テクモの板垣伴信さんや，ソニックチーム/セガの中裕司さんをはじめ，多くのクリエーターの皆さんも招かれていた。

立派な会場を使用し，それなり以上の費用をかけたMSに，意気込みを感じはしたのだが、正直その発表内容に満足したマスコミは少なかったのではないだろうか？

Xbox Liveの新価格体系、Xbox Live追加機能の詳細，「トゥルーファンタジー ライブオンライン（TFLO)」の最新映像といった発表内容は，ファミ通Xbox的、個人的には非常に興味深いものだった（とくに「TFLO」の映像はとてもよくできており，ボイスチャットによるMMORPGの楽しさ、新しさがよくわかる)。が、新作タイトル的には、海外からのシンプルローカライズ作品を集める「Xboxワールドコレクション」シリーズや、ベスト版的な「Xboxプラチナコレクション」シリーズだけで，切望されている日本向けキラータイトルの発表は、一切なかった。

一方で，5日後の7月29日にSCEが開催した「PS Meeting2003」では，驚くべきPSPのスペックや「戦国無双」などの新作，今期中の膨大なラインナップなどが発表された。ぼくは出席していないが、的確なマーケティング分析なども含めて強烈なインパクトがあったと聞いている。

家庭用ゲーム機ナンバー1ハードと新規参入2年目，本社が日本と米国の違いなど，単純な比較はできないが、いままで日本のハードメーカー発表会といえば，とても濃い印象、発表内容であったことがほとんどだ。

発表内容がなければ，当然よい発表会は開けないのだが，Xboxとマイクロソフトにすばらしい発表内容がまったくないのか，というと，そんなわけでもない。

「マイクロソフトは新作ソフトの発表タイミングが遅すぎる。とくに日本ではラインナップが弱いのだから，来年以降発売のものでも、開発しているものは全部、すぐに発表するべきだ。いま遊びたいソフトがあったとしても、その後も楽しいソフトが予定されていることがわからなければ、一般消費者は不安でXbox本体を買うことができない」と、ボクは6月にピーター・ムーア氏と会ったときに尋ねてみた。が，「発表はそれぞれのソフトの内容や発売時期にあわせて、じっくりと練りこんだマーケティングプランに沿って行うべきだ」というのが，回答だった。

これは一般論としては、まったくそのとおりだが、日本のXboxの置かれているポジションは，そんな悠長なことを言っている場合ではない、と思うのだ。ピーター・ムーア氏は当時，赴任してまだ3ヵ月ほど。外国人ではあるがセガでの経験が長いだけに、日本のゲーム業界についてもとても詳しいが，日本のXboxについてはよく知っていたのだろうか？　日本で発売されているXboxソフトはアメリカの1/4の100本程度でしかなく，また欧米のXboxを牽引した数々のタイトルが日本では発売していない。「スプリンターセル」「アンリアル・チャンピオンシップ」「メタルギアソリッド2」……。出れば日本でも，それなり以上の評価を受けるはずだと思うのだが。

バイスプレジデント（VP）は日本語で副社長と訳されるが，大手アメリカ企業におけるそれは日本の部長程度の意味で，何十人もいる場合がある。しかしXbox事業を統括するロビー・バック氏はシニアVP（上級または上席副社長）であり，ピーター・ムーア氏はそれに次ぐコーポレートVPという重要な位置にいて，ヨーロッパとアジアのXbox事業計画を担当している。

日本のマイクロソフト社内的には，本社のお偉いさんが突然来ることになったので、その対応に追われたり、立派な会場を用意したりすることだけで手一杯になり、本来はいちばん重要なはずの発表内容そのものを、日本向けに練りこむ時間がたりなかったのではないだろうか？　誠に失礼だが、個人的には、勝手にそんな想像をしてしまう。

セガ時代を含めると，ぼくはピーター・ムーア氏と10回以上もお会いしている。ゲームを理解し、いちばん苦しいときにセガを辞めることもなかった、とても情熱的なピーターを、ぼくは大好きだ。しかしせっかくの来日も、発表内容がともなわなければ、一般的なマスコミの感想は「なんか外人が来ていたよ」で終わってしまう。

9月26日から開催される東京ゲームショウでも、さまざまな発表が予定されていることと思うが，そのときこそ日本のゲームファンをびっくりさせてもらいたい。

7月22日(火)

MSのPMチームと懇親会



↑個々のMSソフトのマーケティングや事業計画を担当するPM（プロダクトマネージャー）の皆さんと。この後ラーメンで食べすぎ!!

7月23日(水)

セガ小口社長パーティー



←セガ小口新社長就任パーティーへ。セガ開発本部長にもなった中さんにMSの泉水執行役員がご挨拶。

7月23日(水)

フランスからグレッグ来日



➡毎号コラムを連載してもらっているグレッグが今年の夏も休暇で来日。いつもどおり1ヵ月も滞在。本当にフランス人はうらやましいよね!!

7月24日(木)

ピーター・ムーア副社長



↑じつは7月24日の発表会直前に，泉水対談を敢行。ピーターはいつも熱心に本音で語ってくれる人。またじっくりとお話ししたい。

7月24日(木)

スペースインベーダー大作戦



←25周年を記念したプレス向けイベントのお土産。インベーダー饅頭やタオル!!

7月27日(日)

極秘プロジェクトで北米!!

編集部員も知らない未発表極秘プロジェクト打合せのために北米出張。成果は近々発表できる予定です!!



←ゲーセンで発見した「デッド オア アライブ2」。右はセガ「ファイティングバイパーズ」!!



➡Xbox用(？)の電源マルチタップ。8個までさせるのでXboxとモニター4組でシステムリンクケーブル対戦も可能だ!!



←赤外線によるXbox用ワイヤレスコントローラもすでに2種類が発売中だ。

8月4日(月)

猛暑の江ノ島で岡本吉起氏



←湘南・江ノ島にある岡本吉起氏自身の部屋で取材を敢行。カード版王様ゲームは売れそうです!!

8月5日(火)

香港ゲーム雑誌にメッセージ



➡香港のゲーム週刊誌「ゲームウォッチ」の創刊1周年を記念してコメントと色紙を贈呈。でかく載ってしまいました!!

8月5日(火)

ボードゲーム「カタン」中里杯



←中里カプコン第六開発部長主催の大会に。優勝してXbox版をお願いするつもりが、簡単に撃沈。



相沢浩仁

KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

いつの間にかメル友（？）になっていたイタリア人大学生のマテオ君が初来日。日本のゲームメーカーでXbox用ソフトを作りたいという。聞くとマンガも書くというので見てみたら、なんと現代の日本で、日本の男のコが主人公の話。しかもけっこう上手だったり。世界は狭くなったのね。本誌編集長。

本当のホンネ 詳細は不明だが、マイクロソフトはXbox用グラフィックチップを供給しているnVIDIAとの契約を終了し、ゲームキューブ用グラフィックチップなどでも有名なATIに移行するという。これは何年後かのXbox次世代機に備えたものだが、現行のXboxが不振の日本においては微妙な感じ。MSがゲームビジネスを続けてくれるのはうれしいけどね。

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

近未来のサイバースペースを舞台にしたアドベンチャー『電脳大戦～DroneZ～』("ドロンジー"と読む)。今回は、開発者のコメントとともに、その続報をお届け。

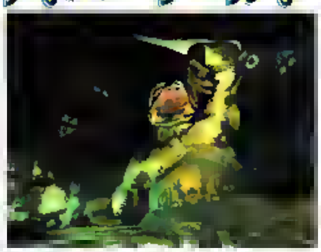
電脳大戦～DroneZ～

発売日	12月12日発売予定	価格	未定
発売元	メトロ・スリーディジャパン	その他	Xbox Live対応
ジャンル	アドベンチャー		

世界をコンピューターに支配されてしまった近未来を舞台に"スキャナーガン"を駆使しながら敵を倒していくアドベンチャー。人類は"フィードバックユニット"と呼ばれる水中カプセルに浸されながら、管理された生活を余儀なくされていた。プレイヤーはそんな管理社会を解放するために、ひとりAIシステムに戦いを挑むことになる。左スティックでキャラの移動を、右スティックで銃の操作をするという独特のプレイスタイルを採用しているのだ。

舞台はサイバーワールド





⬆スキャナーガンを使って敵を倒す，シューティングテイストのアドベンチャー。

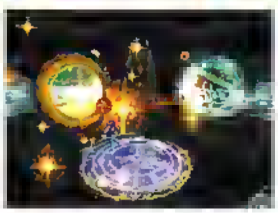
ゲームを進めるとキャラが追加

本作では，ゲームスタート時に"Sidd"と"Eva"ふたりのキャラを選択できる。さらに，ゲームを進めるにつれ，使用できるキャラは増えていくことになる。もちろん，登場キャラはそれぞれ特性が異なっており，戦術によっていかにキャラを使い分けるかが，本作の魅力のひとつとなっている。



ストーリー対戦などモードも充実!

本作のメインとなるのはストーリーモード。全12ステージから構成されており，V-スペースと呼ばれるネットワークを支配する，メガブレインを倒すことが目的となる。そのほか，4人同時対戦が可能な"4プレイヤーズ"など，4つのモードが楽しめる。



⬅相手を陣地から押し出す"SUMOモード"なども。

Xbox Liveでは?

Xbox Live対応の本作では，オンラインによる最大8人までのプレイを楽しめる。遊べるモードは，8人がそれぞれ敵となって戦いあう，バトルロイヤル形式の"マルチプレイヤーデスマッチ"と，任意にチームを組んで戦う"チームデスマッチ"の2種類。しかもオンライン時には専用のステージが16種類も用意されているので，オフライン時とは違った楽しみかたができるようになっているのだ。オンラインで楽しんでこそ初めて，「DroneZ」を満喫したことになるのかも？

ステージには謎や仕掛けがいっぱい……

アドベンチャーとシューティングの要素を兼ね備えた本作だが，本当の魅力はステージごとに用意された，さまざまな仕掛けにある。ときには頭を使う謎解きがあったり，ときにはパズル的な要素があったりと，ひと筋縄ではいかないのだ。さらには，アクションさながらにテクニックを駆使するシチュエーションも……。



多様な世界観に合わせたたくさんのステージを用意



⬆壁と融合したモンスターがプレイヤーに襲いかかる。足場の狭い状況で戦うので，苦戦を強いられそうだ。

中央のメーターは?

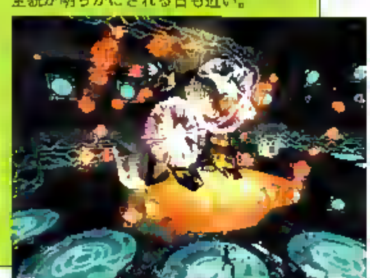
緑はプレイヤーのライフを表わし，ライフの残りが少なくなると赤くなっていく。また，青はスキャナーガンの残量を表わしているのだ。

From Italia 開発者が語る『DroneZ』の魅力

本作を開発しているZetha GameZは，じつはイタリアにオフィスをかまえるメーカーだ。本作における独特とも言える色彩感覚は，イタリアの風土がなせる技なのかも？　今回は開発スタッフからコメントをいただいたぞ。

「日本のみなさん，こんにちは。『DroneZ』でとくに力を入れているのは世界観です。サイバーワールドという異世界を舞台にしていますので，いかにユーザーに対して"見たこともないような世界を提供できるか"が大切だと思っています。そのために，ステージにはとても気合を入れています（笑）。たとえば，あるステージでは，ドロドロとした血が川のように流れているのですが，おどろおどろしくてけっこう自信作ですよ。出てくる敵にしても，爬虫類を思わせるものあり，ロボット型ありと，ステージによってがらりと趣向を変えているんです。なかには見たこともないような敵もいますよ。"オリジナリティー"というのが，本作を開発中にスタッフがつねに意識していたことでもあるんです。これだけ苦心した『DroneZ』なのですが，世界中のみなさんに，プレイしてもらって，早く感想が聞いてみたいですね」

⬇独特の色彩美に彩られた本作。その全貌が明らかにされる日も近い。



©2002 Zetha GameZ.All Rights Reserved.Zetha, GameZ and the Zetha GameZ logo are trademarks of Zetha GameZ.DroneZ and the DroneZ logo are trademarks of Zetha GameZ.All Rights Reserved.Published and distributed exclusively by Metro3D and the Metro3D logo are trademarks of Metro3D,Inc.Microsoft,Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association.

Xschedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは8月22日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	対象年齢
2003年9月発売のソフト								
4日	レンタヒーローNO.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			全
	真・三國無双3	コーエー	アクション	6800円	●	●		全
18日	Dinosaur Hunting[ダイナソーハンティング]～失われた大地～	マイクロソフト	アドベンチャー	5800円	●	●		全
25日	Tom Clancy's GHOST RECON	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	全
	Xboxボイスコミュニケータ	マイクロソフト	周辺機器	3500円			●	－
2003年10月発売のソフト								
9日	Brute Force	マイクロソフト	アクション	6800円	●		●	18
23日	Outlaw Golf *	マイクロソフト	スポーツ	4800円				15
	Outlaw Volleyball *	マイクロソフト	スポーツ	4800円			●	18
	Inside Pitch 2003 *	マイクロソフト	スポーツ	4800円			●	全
	NFL Fever 2004 *	マイクロソフト	スポーツ	4800円			●	全
	Tao Feng:Fist of the Lotus *	マイクロソフト	格闘アクション	4800円				15
30日	segaGT Online	セガ	レース	6980円	●	●	●	全
2003年11月発売のソフト								
27日	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	レース	6800円	●			未
2003年12月発売のソフト								
12日	電脳大戦～DroneZ～	メトロ・スリーディ・ジャパン	アクション	価格未定	●		●	未
2003年秋発売のソフト								
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円			●	未
2003年冬発売のソフト								
	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	価格未定	●	●	●	未
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定	●		●	未
2003年発売のソフト								
	青い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●			未
	エグザスケルトン	キキ	アクション	価格未定				未
	Crimson Skies:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定			◎	未
	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			未
今冬発売のソフト								
	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定	●	●		全
	ソニック ヒーローズ	セガ	アドベンチャー	価格未定	●			未
2004年発売のソフト								
	Kameo(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Grabbed by the Ghoulies(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	天空-Tenku-2(仮題)	マイクロソフト	スポーツ	価格未定			●	未
	Fable(仮題)	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
発売日未定のソフト								
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定			●	未
	鉄騎大戦	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●		◎	未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定			●	未
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	ブレイクダウン	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				未
	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	レース	価格未定	●			未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	バンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定			●	未
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定			●	未
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定			●	未
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定			●	未

＊ Xboxワールドコレクション

※●色のゲームは今回初登場のタイトルです。

●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです

※推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

次号予告 ファミ通Xbox 11月号

次号の内容は——

驚天動地の次号は、なんと豪華2大付録！ まずは、Xbox Liveが2ヵ月間無料で楽しめるカードが同梱された『Xboxスタータキットディスク』(『頭脳対戦ライブ』製品版付き)。さらには、新情報満載の『TFLO』小冊子も！ しかも、表紙&巻頭記事は、期待の新タイトル（！）と、まさにてんこもりの内容なのだ。

2ヵ月間無料体験できる『Xbox Live スタータキットディスク』&『トゥルーファンタジーライブオンライン』小冊子の2大付録でお届け!!

9月30日(火)発売 定価590円(本体562円)

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井静理／加藤政樹／西村俊行／佐藤聡／鈴木規夫／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／鎌田嗣次
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊／久米美由紀
進行	川合昇／庄野吾／藤田昇／竹下慶紀
編集協力	石井ぜんじ／石坂尚／井尻隆志／岩井真理／民家雅紀／内沢裕一 西波レイ／相又和宏／香湘緋色／小池麻里子／齋藤かよこ 佐藤大作／田川ラメ夫／戸塚俊一／堀池里数／丸谷健太／百瀬敬／瀬澤手佑
制作協力	アンテナ グラフィック デザインスタジオ MdNコーポレーション（杉江耕平）／大西若菜／風間新吾／北山貴代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN プラティパス（西田佳子，籠沢良彦，小田原直晃）／フリーウェイ（横山学博） マイルス（間瀬俊久）／水川達哉／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／栗原樹／安部博一／梅山道夫 高柳正人／藤下和巳／高橋利雄／田山麻子／森口尚子／梅田昌美
雑誌営業	酒井朗昌／堂前秀隆
制作業務	青木孝道
マーケティング	上原光信／菊池隆司／福田孝司
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスプレゼント

X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう。皆様から要望の高い、人気のゲームソフト5本をお届け。

1 ゲームソフト『真・三國無双3』



3名

発売元：コーエー
ジャンル：アクション

移植希望の声も多かった、爽快感たっぷりの3Dアクションがxboxに登場！

2 ゲームソフト『Dinosaur Hunting～失われた大地～』



3名

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アドベンチャー

恐竜捕獲が目的のアクションアドベンチャー。登場する恐竜はなんと50種類以上！

3 ゲームソフト『Tom Clancy's GHOST RECON』



3名

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

海外で評判のFPS。特殊部隊を駆使して過酷なミッションをクリアーせよ！

4 ゲームソフト『Brute Force』



3名

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

4人からなる宇宙最強の特殊部隊を率いて敵種族と戦うSFシューティングアクション。

5 ゲームソフト『segaGT Online』



3名

発売元：セガ
ジャンル：レース

リアルな挙動&グラフィックが魅力のレースゲームがXbox Live対応として登場。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は10月30日（木）発売のファミ通Xbox12月号にて発表させていただきます。

応募締切 9月29日（月） 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 読者コーナーREADER'S boxに連載中のコラムで、お好きなコラムを教えてください。
答えはいくつあってもかまいません。
1.大島流ゲームレシピ　2.フランス発Xbox事情　3.テレビゲーム研究講義　4.エンジェル・ボイス　5.全部つまらない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※独禁公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	21	特別企画：岡本吉起の俺ならこうするXbox！
2	New Game Cross Review	22	We Love Xbox Live！：Xbox Live情報局
3	緊急速報：魔牙霊(Magatama)	23	We Love Xbox Live！：サウザンドランド
4	緊急速報：RELICS	24	We Love Xbox Live！：MotoGP URT2 Online Challenge
5	緊急速報：イルブリード	25	We Love Xbox Live！：Midtown Madness 3
6	X SPECIAL：NINJA GAIDEN	26	攻略X：ピストロ・きゅーぴっと2
7	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	27	攻略X：ヒットマン：サイレントアサシン
8	連載：Team NINJA FREAKS	28	攻略X：大戦略VII
9	X SPECIAL：O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	29	攻略X：CIRCUS DRIVE
10	X SPECIAL：鉄騎大戦	30	攻略X：戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～
11	X SPECIAL：segaGT Online	31	連載：Xbox公式サイト Xbox.com 通信
12	X SPECIAL：R：RACING EVOLUTION	32	連載：麻生研究所～プロジェクトN.U.D.E.©の可能性～
13	X SPECIAL：真・三國無双3	33	連載：サンデーWIRED
14	X SPECIAL：Project Gotham RACING 2	34	連載：海外ゲームマニアクス
15	X SPECIAL：Brute Force	35	連載：ARCADE GAME Front-line
16	X SPECIAL：Dinosaur Hunting	36	連載：編集長日記
17	X SPECIAL：Tom Clancy's GHOST RECON(ゴーストリコン)	37	X COMING SOON
18	X SPECIAL：青い涙	38	X Schedule
19	読者コーナー READER'S box	39	X Present
20	連載：泉水対談	40	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball クリアファイル

表2　購入予定ソフト

1	Outlaw Golf(ワールドコレクション)	27	鉄騎大戦
2	Outlaw Volleyball(ワールドコレクション)	28	DEAD OR ALIVE Online
3	青い涙	29	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
4	イルブリード	30	天空-Tenku-2(仮題)
5	Inside Pitch 2003(ワールドコレクション)	31	トゥルーファンタジー ライブオンライン
6	エクザスケルトン	32	TOP ANGLER 2(仮題)
7	NFL Fever 2004(ワールドコレクション)	33	Tom Clancy's GHOST RECON(ゴーストリコン)
8	O・TO・GI－百鬼討伐絵巻－	34	Drone Z(仮題)
9	CAIA BLADE	35	NINJA GAIDEN
10	加藤一いもうと一(仮題)	36	パズルゲーム(仮題)
11	Kameo(仮題)	37	フィッシングライフ オンライン
12	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	38	Fable(仮題)
13	Grabbed by the Ghoulies(仮題)	39	ぶらすぶらむ2
14	Crimson Skies：High Road to Revenge	40	ブルースティンガー　プレミアムカット
15	シューティングゲーム(仮題)	41	Brute Force
16	真・三國無双3	42	ブレイクダウン
17	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	43	Project Gotham Racing 2
18	スポーツゲーム(仮題)	44	HALO 2
19	segaGT Online	45	魔牙霊(Magatama)
20	戦場の出前持ち	46	MASTER SLAVE
21	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	47	山佐Digiクロス(仮題)
22	ソニック ヒーローズ	48	R：RACING EVOLUTION
23	大戦略VII オンライン	49	RUNE GRID
24	Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング)～失われた大地～	50	RELICS
25	ダイナマイト刑事2	51	レンタヒーローNo.1
26	Tao Feng Fist of the Lotus(ワールドコレクション)	52	

ファミ通Xbox 8月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～」　茨城県/斉藤忠信　神奈川県/沢田真裕　大阪府/福塩慎一　②ゲームソフト「CIRCUS DRIVE」　埼玉県/鈴木大輔　大阪府/増田啓志　大阪府/原田浩二　③ゲームソフト「レンタヒーローNo.1」　群馬県/藤生裕之　神奈川県/齋藤宏和　滋賀県/杉本太郎　④ゲームソフト「ピストロ・きゅーぴっと2」　北海道/荒岩將　大阪府/平岩和弘　鳥取県/飯田浩之　⑤ゲームソフト「Midtown Madness 3」　三重県/伊藤弥栄子　京都府/長岡靖治　京都府/手嶋勇一（以上敬称略）

©2003 KOEI Co.,Ltd. ©2003 Microsoft Corporation.All rights reserved. ©2001 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. ©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©WOW ENTERTAINMENT INC./SEGA CORPORATION,2003 All manufactures,cars,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners All rights reserved.

ついにできたを。

KOEI



thanks! 25th コーエー創立25周年

人材最強化プロジェクト始動。

創立25周年を迎え、腕におぼえのある人材を大募集!
業界最強の猛将たちよ。伝説を実現する場所は、ここだ。

[募集職種 ※(1)、(2)、(3)は応募時に作品提出が必要です。]

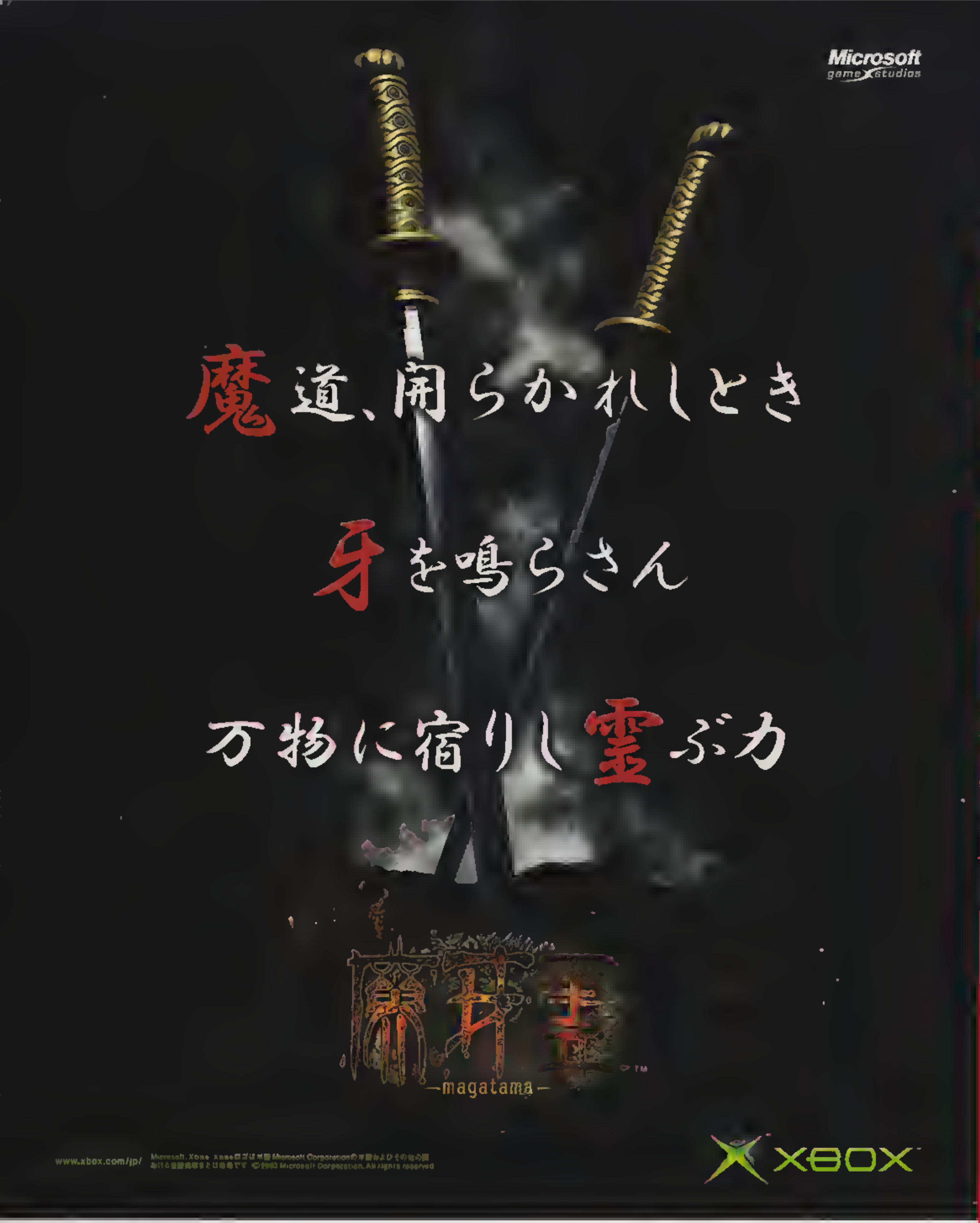
職種	業務内容	要件(資格)
ゲームソフトプランナー ※(1)	アクションゲーム/ネットワークゲーム/ロールプレイングゲーム/歴史シミュレーションゲーム/競馬ゲーム/女性向ゲームの企画全般	○各ジャンルの企画経験 ○ゲーム業界での実務経験3年程度 ○実際の競馬に関しての豊富な知識(競馬ゲームの応募プランナーのみ
ゲームソフトプログラマー	ゲームソフトのプログラミング全般	○ゲームソフト開発経験 ○ゲーム業界での実務経験3年程度 ○アクションゲーム開発経験者歓迎
ネットワークシステムエンジニア	インターネットを中心としたネットワークシステムの設計・構築・運用・管理	○ネットワーク機器の設定・運用・管理経験 ○UNIXシステムの管理経験 ○C、C++での開発経験 ○javaによるサーバサイドプログラミング経験 ○通信プロトコルに関する知識 ○データベースに関する知識 ○実務経験1年程度
ネットワークゲームプログラマー	PC、PS2、X-Boxなどのネットワークゲームのプログラミング	○C、C++での開発経験 ○PS2用ゲームソフトの開発経験 ○ネットワークに関するツールなどのソフト開発経験
3Dゲームソフトプログラマー	3Dゲームソフトのプログラミング	○C、C++での3Dゲームソフト開発経験 ○爆発、炎、霧などのCGエフェクト開発経験 ○C、アセンブラでの3Dライブラリ開発経験 ○3DCGソフトウェア(Softimageなど)のプラグイン開発経験
3DCGツールプログラマー	3DCG制作のためのツール開発、3D表現のアルゴリズム開発	○プログラミング経験3年程度 ○アセンブラ経験者歓迎
サウンドプログラマー	ゲームソフト用サウンドドライバ、ツールなどの開発	○プログラミング経験3年程度 ○ゲーム業界での実務経験3年程度
3DCGデザイナー ※(2)	ゲームソフト用3DCGの企画・制作	○CG制作経験3年程度 ○Softimage、Maya、Light Wave使用経験 ○英語力ある方歓迎
サウンドクリエイター ※(3)	ゲームソフトの音楽・効果音などの作成	○ゲームソフトのサウンド制作経験 ○ゲーム業界での実務経験3年程度

[応募方法] 下記の提出書類をお送り下さい。書類選考後、合否にかかわらず文書にてご連絡させていただきます。尚、提出書類(作品含む)はご返却いたしませんので、ご了承下さい。※応募の秘密は厳守いたします。※入社日はご相談に応じます。※合否連絡は通常1〜2週間ほどかかりますが、業務の都合により3〜4週間程度お待ちいただく場合もございます。

●提出書類/1.履歴書(写真貼付) 2.職務経歴書 3.作品…(1)ゲームソフトプランナー:レポート用紙5枚程度の企画書 ※内容・書式などは問いません。競馬ゲームソフト担当希望の方は、他に自己PR(競馬に関してどのような知識があるかなど明記)をご提出下さい (2)3DCGデザイナー:CG作品5品程度 ※印刷したもの・CD・MO・FD・ビデオなど形式は問いません。デッサンなど手書きの作品がある場合は、あわせてお送り下さい (3)サウンドクリエイター:①シーケンサーによる自作曲のデモ3曲程度 ※メディアは不問。制作日数・使用楽器・PC機種・アプリケーション名を明記して下さい ②使用できる音響機材・ソフトウェアの一覧 ③自己PR(レポート用紙1枚程度)

●送付先/〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 人事総務部人事課F係
担当 人事総務部人事課 槇野(マキノ) TEL.045-564-3111(人事課直通) E-mail: mcareer@koei.co.jp

株式会社コーエー®
www.koei.co.jp



FAMITSU-Xbox 2003 OCT.10月号
ファミ通Xbox
平成15年10月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀樹
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円 本体562円
T1107885100593
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
©ENTERBRAIN 2003
雑誌07885-10